ELF CORPORATION
監修
ワーズ・ワース
WORDS WORTH
for Windows 95/98
WORDS WORTH PERFECT GUIDE
完全ガイド
ASOCOM BOOKS

●Illustration：りんしん ©élf 1999

Rita, Eolia, Vega
●Illustration：りんしん ©élf 1999

光はその煌きにより影を生む。

光が煌きを広げ、その煌きは影の存在を誇示していった。

創造主は、その作られし者達が互いの刃を持って傷つけ合わぬ様、

二つの境界に石板を建て、言葉を記した。

永遠と真実を祝福し平和を刻む石板、「ワーズ・ワース」。

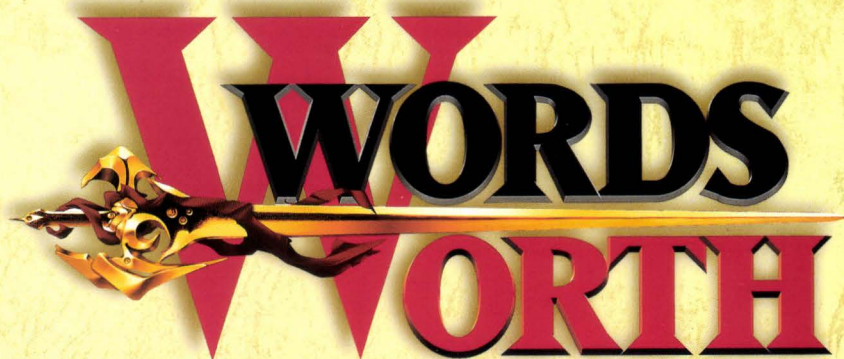
語られることも無くなった時代、

何者かによってワーズ・ワースは砕け散り、

その記された真理を求め一片の石板を奪い合う、光と影。

この争いに終止符が打たれる時、

ワーズ・ワースの石板は静かに、

そして全ての真実を語るであろう。

PERFECT GUIDE

CONT

E N T S

I D E [影編]

ヴァーナ／ダルク／サブリナ／エポ／ペルシア／ベルベル

S I S

D E [光編]

リタ

ニーナ／デルタ／キャロット／アリアドネ

I S

このまぶしさは何なんだ？

ワーズ・ワース
WORDS WORTH

永遠と真実を祝福し平和を刻む石板

２部構成の壮大なストーリー

地下から地上へ……影編
地上から地下へ……光編

光と影、２つの世界の境界に立つワーズ・ワースの石板が何者かに破壊された。そこに記された言葉を求め、光と影の一族は争い続ける…。迷宮のような地下城を舞台に、物語は真実へと向かう。

光

地上

地下城

まだ見ぬ地上へ

地下城を制圧に

影

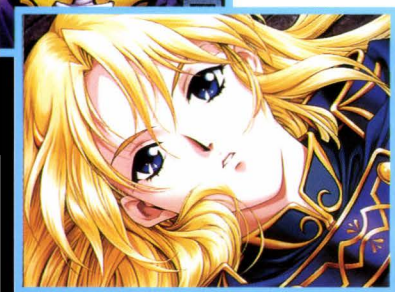
過保護に育てられた王子

主人公は、陽のあたらない地下城に暮らす影の一族の王子「アストラル」。王に大切に育てられ、光の一族との闘いからも隔離されている。その軟弱な王子が、婚約者に認められたい一心から闘いに参加し、少しずつたくましくなっていく。立派な剣士へと成長しながら、王子はまだ見ぬ地上を目指す…。

記憶をなくした主人公

「光編」では、記憶をなくした風来坊の「ポルックス」として、物語は始まる。たどりついた光の一族の街で、過去の記憶を呼び起こす少女と出会い、剣士としてともに闘うことになる主人公。自分の失った過去を取りもどせるかどうかもわからぬまま、影の一族を滅ぼすべく、地下城の最下層へと突き進む。

環境設定

ゲームを始める前に、最高の状態で快適にプレイするための準備が必要。環境設定で自分にあったセッティングをしよう。

「画面表示」「マウス」と「サウンド」の３種類に大別される環境設定。画面表示は、快適に動作するスピードと描画の細やかさを、使用するパソコンの機能に合わせて調整する。マウス操作用のアイコンは、キーボードなしでプレイする時に便利な機能。そしてサウンドは、スピーカーや環境にあった音量を設定できる。

◆ポリゴン描画の設定
ポリゴンがリアルに着彩されるが、動作速度が遅くなる場合も。ＯＦＦなら単色で表示される。

◆照明効果の設定
３Ｄキャラに照明を当てることで、明るさの濃淡をつけ立体感を出す。速く動かすにはＯＦＦ。

◆グラフィックボードの設定
３ＤアクセラレータカードがないΩ場合はＯＦＦに。その場合、Pentium200MHz以上が必要だ。

グラフィック表示の切り替え

キャラなどの動作が遅い場合は、まず照明効果をＯＦＦにすること。それでも動きが悪いようなら、ポリゴン描画をＯＦＦにしてみよう。

ポリゴン描画 OFF

◀おもしろいけど寂しい…

照明効果 OFF

◀立体感と遠近感がやや減

グラフィックボード OFF

◀キャラと背景が荒い感じ

◆マウスコントローラーの設定
移動等の操作をマウスで行うための、画面上のコントローラー表示のＯＮ／ＯＦＦを設定する。

マウス操作だけでもプレイ可能

前進、後退、ターンと、横移動といった移動系の操作をすべてマウスで行えるマウスコントローラーを表示する。コントローラーは、ドラッグすれば画面中央から移動できる。これで、敵と戦闘中に、間違って移動してしまうことも少なくなる。

マウスコントローラーは、戦闘時にジャマにならない位置に移動させた方がいい

◆キャラクターヴォイスの設定
キャラクターが話すセリフの音声設定。文章だけでテキストを楽しみたいならＯＦＦにしよう。

◆BGM&効果音の設定
ゲーム中のＢＧＭや戦闘中などの効果音の設定。ヴォイスとのバランスを変更することができる。

サウンドの切り替え

おしゃべりの声を大きく、バックの音楽や効果音を小さくというふうに、ヴォイスとBGMの音量を別々に、バランスよく設定できる。両方ともOFFにしておけば、静かな場所でも、他人の迷惑にならずにプレイできる。

ダンジョン中の基本操作

ゲーム中は、キーボードとマウスを有効に使い分けて、闘おう！
ここでは、ちょっと見逃しがちな、便利な操作術を紹介する。

アイテム

キーボードショートカットキー I

アイテムを使う時はマウスで「I」をクリックするか、キーボードの「I」を押す。戦闘中はすばやく回復アイテムを使えるように指を「I」キーの上に置いておこう。

ハーブ
体力を＋50、回復する薬草最高15個まで所持が可能だ

エフェクティブハーブ
ハーブの4倍もの効果があり、＋200の体力を回復する

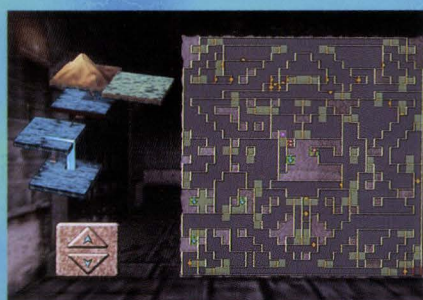
フェアリードロップ
1つ飲むだけで、＋400も体力を回復してくれる錠剤だ

テレポートストーン
フロア内のグレーで表示されている場所にワープ可能

イカロスの翼
光編でのみ、入手が可能だ一瞬で光の街にもどれる

金の塊
光の街の換金所で、1つあたり1000ゴールドで売れる

マップ

キーボードショートカットキー M

▲隠し扉や、会話できるキャラの位置を確認できる

マウスコントローラー中央の「M」か、キーボードの「M」で、マップが表示される。テンキー「1」「3」か、シフトキーを押しながらの「4」「6」ですでに歩いた階も見ることが可能。

階層切り替えキーボード 1 3

オート移動

マップ表示中に目的の場所をクリックすると、自動的にその場所まで移動してくれる。別の階でもOK。途中で止まりたくなったら左クリックするか、エスケープ・キーを押す。

アイテム移動

テレポートストーンではワープ移動ができるが、同じフロア内じゃないとダメ。また、特殊な場所には移動できないので、基本的にグレーで表示されているところを選ぶこと。

キャンプモード

キーボードショートカットキー C

装備をする

戦闘中でも「C」を押すと、キャンプモードになる。メニュー最初の「装備をする」を選べば、片手剣、両手剣、弓矢と、戦闘中の敵に合わせた装備に変更することができる。

▶「▼」をクリックすれば「タイトルに戻る」と「ゲームを終了する」のメニューが表示される

アイテムを見る

この場合のアイテムとは、イベント関連のアイテムで通常は使用できない。石板のかけらの数やイベントの進行状況をチェックする。

日記を読む

セーブした日記を読むことで、ロードできる。途中でゲームをやり直したい時に使う。

タイトルにもどる／ゲームを終了する

環境設定を変えたい時や、おまけモードを見たい時に選ぶ。ゲームをやめる時は、この下の「ゲームを終了する」の方を選ぶのだ。

ショップでの買い物

売りたいもの、買いたいものを選んで、ドラッグして買い物をする。両手剣や弓矢を使うのであれば、盾は買う必要がない。しかし、攻守のバランスがいいのは片手剣と盾。普通に進めば回復アイテムはあまり買わないはず。

◀売買を一回だけ前にもどってやり直すのが、下の「売買やりなおし」ボタン。店に入ってからの、すべての売買行動をキャンセルしてくれるわけではないので注意

B5階の道具屋のアイテムは他階にくらべて価格が安い

ダンジョンには一般的なショップ以外のルートで入手できる品も…

光編では新アイテムが入荷！

「光編」では光の街以外に売買できる店はない。しかし、B2階からB5階までワンフロア降りるたびに、店に新しい装備品が入荷される。ただし、一気に2フロア降りた場合は、入荷が重なり、より高性能な品は、再度その階に降りないと入荷されない。

戦闘中の回復アイテムは右クリックで呼び出そう！

マウスですべての操作をしている場合は、右クリックが変化するのを覚えておくと便利だ。とくに戦闘中には、助かる機能がある。マウスカーソルが剣の形をしている時に右クリックすると、アイテムウインドウが開くのだ。戦闘中にアイテムを使いたい時、画面右上の「I」まで、もたもたカーソルを移動しているとやられる場合もある。覚えておこう。

▲ただでさえ移動と攻撃をカーソルひとつで操作するとスキができやすい。アイテムは右クリックで使おう

扉移動でラクラク移動

マウス移動で便利なのが、扉が見えている画面での右クリック。すると、カーソルが手のひらになる。これで移動したい扉を左クリックすると自動的に扉を開けて先に進んでくれる。意外に楽なのだ。

▶離れている扉でも大丈夫だ

Game System Analysis

戦闘モードは2種類ある

ゲーム中の戦闘は、2種類に大別される。各フロアでザコ敵と闘う通常戦闘と、主要キャラ扱いの敵と1対1で闘うイベント戦闘だ。前者は登場する敵こそ強くはないが、同時に複数の敵と戦わねばならず、さらに何度倒しても簡単に復活する。後者はストーリーを進める上で必ず倒さねばならない敵で、通常戦闘と違い闘う場所が限定されているのが特徴だ。敵の攻撃力も高いので、しっかり装備品を整えないと危険だ。

◀イベント戦闘もアイテムで脱出だ！

セーブポイントは限られているぞ！

ゲーム全編を通して、プレイデータをセーブできる場所は限られている。まず「影編」では、B5階の自分の部屋と、B1階にある光の一族の休息所の2カ所。「光編」では、街の中にある宿屋と、B5階で発見する何者かの寝室の2カ所になる。

両編とも、序盤はゲームが進むにつれて、セーブポイントが遠のいていくことになる。転送装置やテレポートストーンを上手に利用して、こまめなセーブを心がけよう。

◀あとで泣きを見ないための第一歩…

武具一覧

ショップで入手できる武器・防具は以下の通り。装備のバランスを考えて売買しよう。

※印＝初期装備のため、売買は不可能。

［武器］29種

■影編・武器

種別	名　称	STR	GOLD
片手剣	モウルバスター※	+2	——
	ブロンズソード	+5	225
	アイアンソード	+8	1225
	プラチナソード	+16	3600
	ブラッドソード	+28	7225
両手剣・斧	ストーンアクス	+6	100
	トマホーク	+11	400
	ハンティングソード	+15	1600
	バスタードソード	+27	4225
	バトルアクス	+43	8100
	クレイモアー	+55	12500
弓	ショートボウ	+5	800
	ロングボウ	+12	4500
	クロスボウ	+23	10800

■光編・武器

種別	名　称	STR	GOLD
片手剣	クリスタルソード	+40	15625
	ミスリルソード	+46	19600
	ルーンブレード	+68	28025
	ソウルセイバー	+98	38225
	妖精剣エルフィング	+134	46225
	光剣フェリオス	+175	58000
両手剣・斧	クレイモアー	+55	12500
	ルーンアクス	+80	21800
	ライトニングブレード	+122	30100
	ジェノサイド	+163	41025
	ダイダロスの斧	+214	50625
	フェファイストスの神剣	+254	60000
弓	マジックボウ	+36	27000
	エルフの弓	+59	51000
	アポロンの弓	+115	64000

［防具］23種

■影編・防具

種別	名　称	DEF	GOLD
鎧	レザーアーマー※	+1	——
	ブロンズアーマー	+3	150
	アイアンアーマー	+5	820
	ナイトアーマー	+9	1350
	ウィズダムプレート	+11	3270
	プラチナアーマー	+18	6020
盾	ウッドシールド※	+1	——
	ブロンズシールド	+2	75
	アイアンシールド	+4	410
	ナイトシールド	+8	1200
	プラチナシールド	+13	2408

■光編・防具

種別	名　称	DEF	GOLD
鎧	クリスタルアーマー	+24	10420
	ミスリルアーマー	+29	13070
	ルーンプレート	+41	17070
	オリハルコンアーマー	+59	22820
	エルフィングアーマー	+81	30820
	アトラスの鎧	+105	48000
盾	クリスタルシールド	+18	5210
	ミスリルシールド	+21	6530
	ルーンシールド	+30	8500
	オリハルコンシールド	+43	11410
	エルフィングシールド	+58	15410
	イージスの盾	+74	24000

イベント再生モードでチェック！

ゲームを進めていくと「おまけメニュー」の中に新たに登場する、イベント再生モード。これはその名のとおり、お気に入りのシーンをもう一度観賞するためのモードだが、実際のプレイで見逃してしまったイベントは「Not found！」と表示され、イベントチェッカーとしての機能も備えている。もしも見逃したイベントがある場合は、データをロードし直して再プレイするか、新たにもう一度チャレンジあるのみ…!?

◀攻略ガイドを読み直して再挑戦…!?

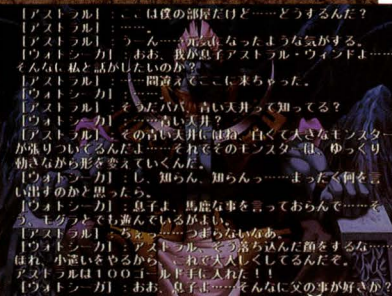
メッセージのスキップ機能

表示されるメッセージは、任意で中断したり、早送りもできる親切設計。マウスの右クリックでメッセージウィンドウを消し、その後に左クリックをすれば、これまでの経緯を読み返すことも可能だ。

キー

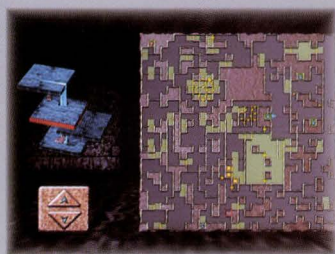
高速表示するには

キー

▶大事な情報を見逃してもこれで安心

クリア後は音楽再生モードでBGM鑑賞

ゲームをクリアすると、音楽再生モードでBGMを鑑賞することができる。中でもとくにタイトルが印象的な曲を、以下に紹介する。

誇り高きシャロンの登場シーンは"Noble Shine"／妖しげなベルベル登場シーンでは、"Mushroom gathering"／ニーナの登場シーンは"Sweet Sour"／ベガ・リタ・エオリアの登場シーンはさわやかな"Green Grass"／ショップでは"Come Any Time！"／剣士の死骸の部屋では"Dead Silence"／シャロンとカイザーの密会をのぞいてしまうシーンは、"After Image"／悲しくも美しいハイドの死のシーンは"Lost Heart"／そして、エンディングのスタッフ・ロールのバックに流れている印象的な曲は"Don't Look back"……。

▲ゲーム中に使用されているBGMは、全部で54曲だ

石板の謎をめぐり、争い続ける光と影。今、影の一族から少年がひとり旅立つ。光射す地上を夢見て！

DOW SIDE SHADOW SIDE

[影編]

SHADOW SIDE

SHADOW SIDE SHAD

影の一族

［キャラクター紹介］

影編

主人公をとりまくキャラクターたち。同じ一族とはいえ、さまざまな種族の個性的な面々を1人ずつ紹介。

Waterseekr

ウォトシーカ

影の一族の王であり、主人公の父親。息子を溺愛し、過保護に育てる。未だにお小遣いを与えることも…。その親子関係について、「光編」では新事実が発覚…!?

テッシオ Tessio

ウォトシーカに仕える側近だが、やたらとイヤミっぽいため、主人公とは仲が悪い。いかにも狡猾そうな彼の真意はどこに?

影の一族の生き字引。ウォトシーカを敬愛しており、その息子である主人公にさまざまなことを教えてくれる、気のいい老婆。

Wice

ワイスばあさん

ガイコツ男のカトラと、半人半馬のスタリオン。主人公の友人である彼らは、いつも悪口を言いあっているが、本当はなかよし(?)。

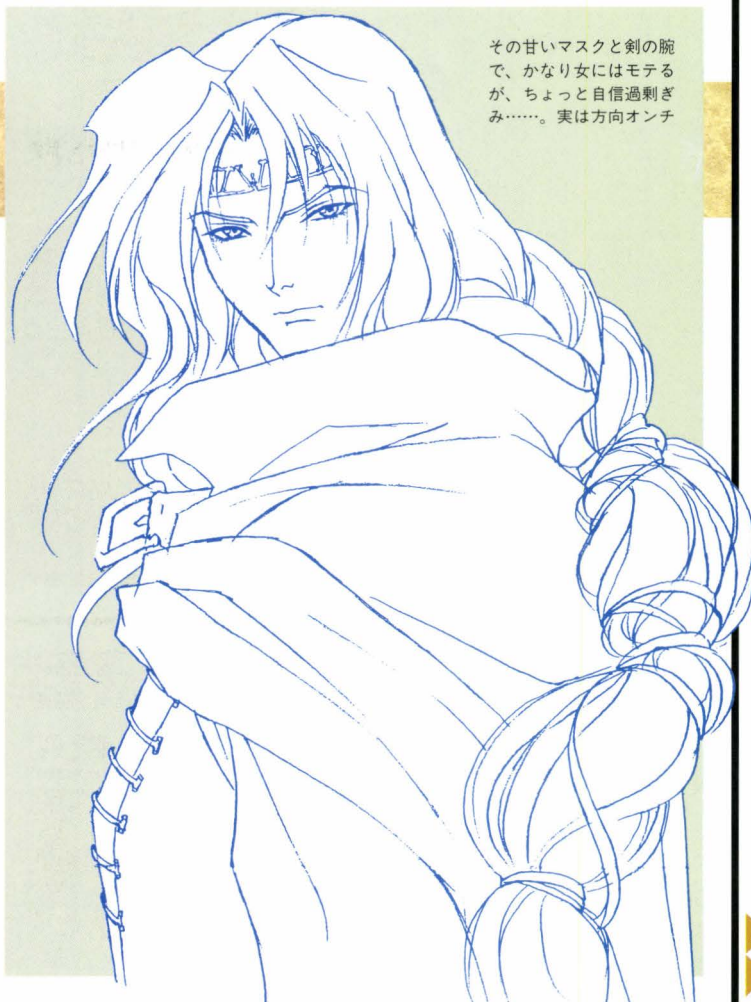
Catra & Stallion

カトラ&スタリオン

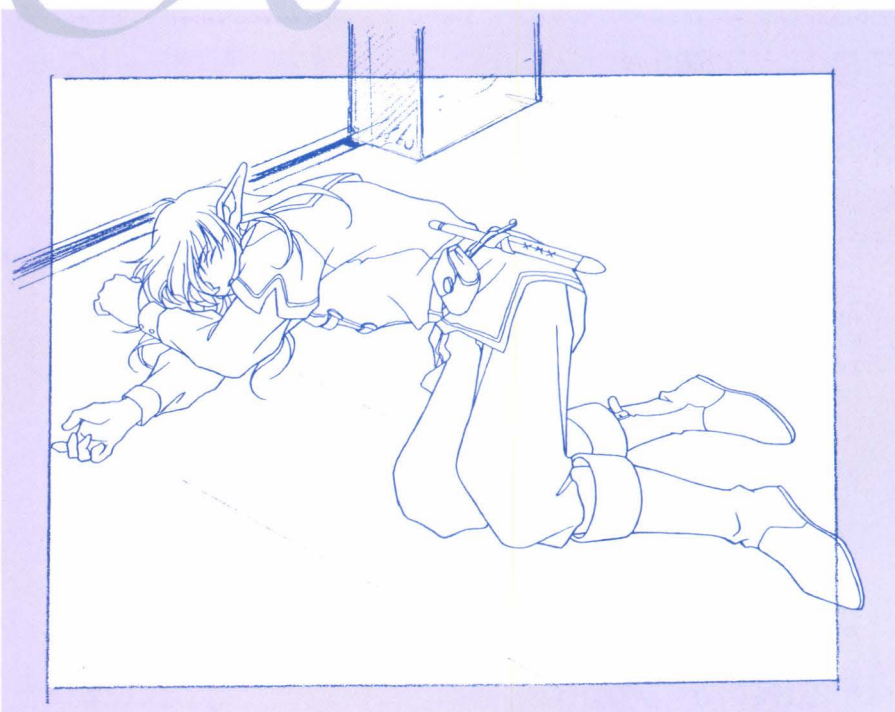
▲常識人のカトラがスタリオンを注意することが多い?

Kaiser カイザー

影の一族最強の剣士で、その名は光の一族にも轟いている。シャロンに惚れている彼は、彼女の婚約者であり、軟弱な主人公のことをいつもバカにしている。

◀剣士として急成長する主人公に、気持ちが揺れ動くシャロン。そんな彼女をつなぎとめようとするが

その甘いマスクと剣の腕で、かなり女にはモテるが、ちょっと自信過剰ぎみ……。実は方向オンチ

ハイド Hyde

主人公の友人。一応「剣士の証」を持っているが、やさしすぎて、なかなか闘いに出られない。気弱だった主人公の活躍を見て、戦場に向かう決心をするが…。

▲いざ戦場では、生まれ持ったすばやさで切り抜けてきたハイドだが…。なんて無垢な表情で逝くのか

◀必死に闘ってきたハイドは、凶悪なトラップにかかり、力尽きてしまう…。なぜ彼がこんな目に!?

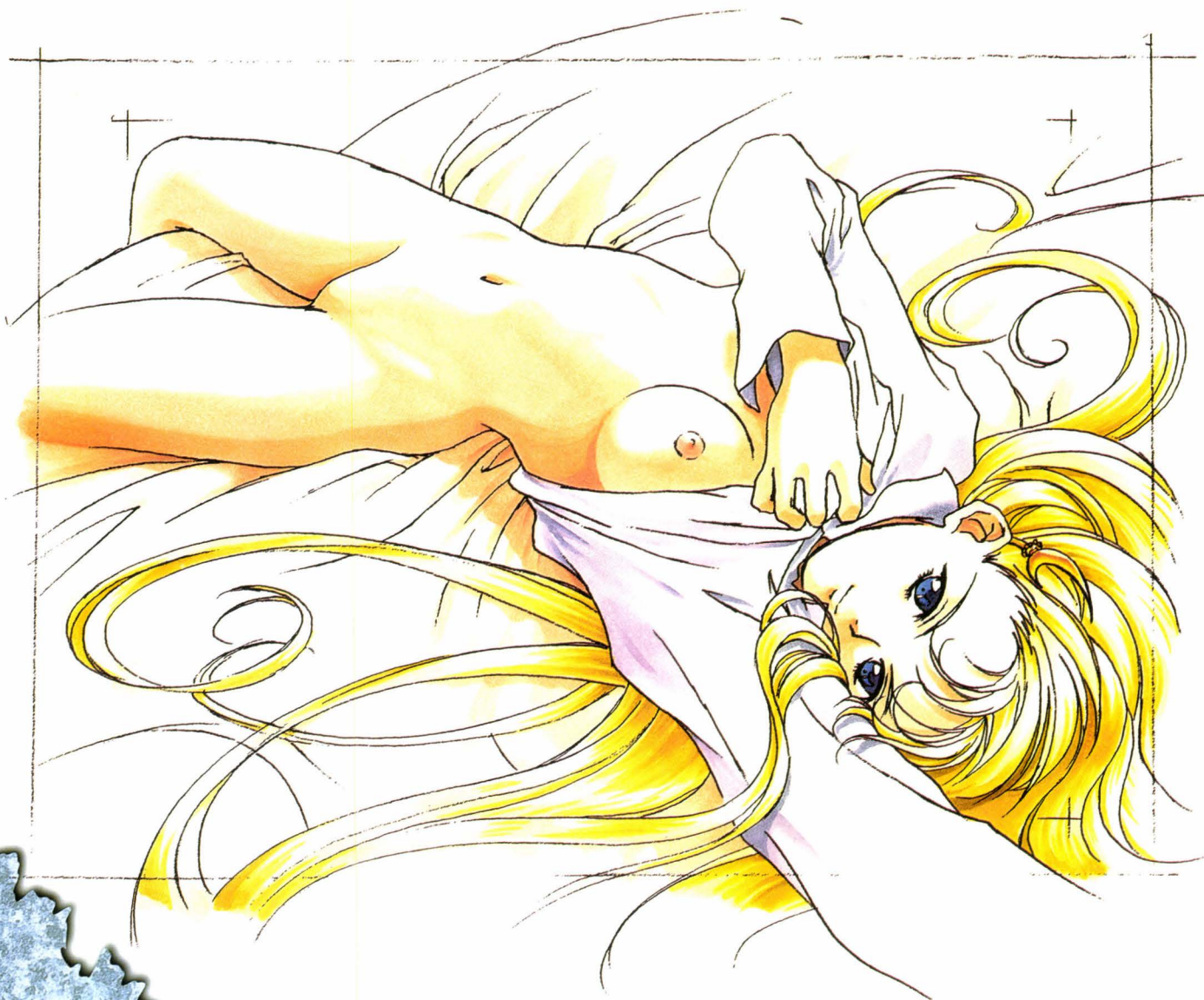
影の一族のために自ら闘う勝ち気なヒロイン

Sharon

シャロン

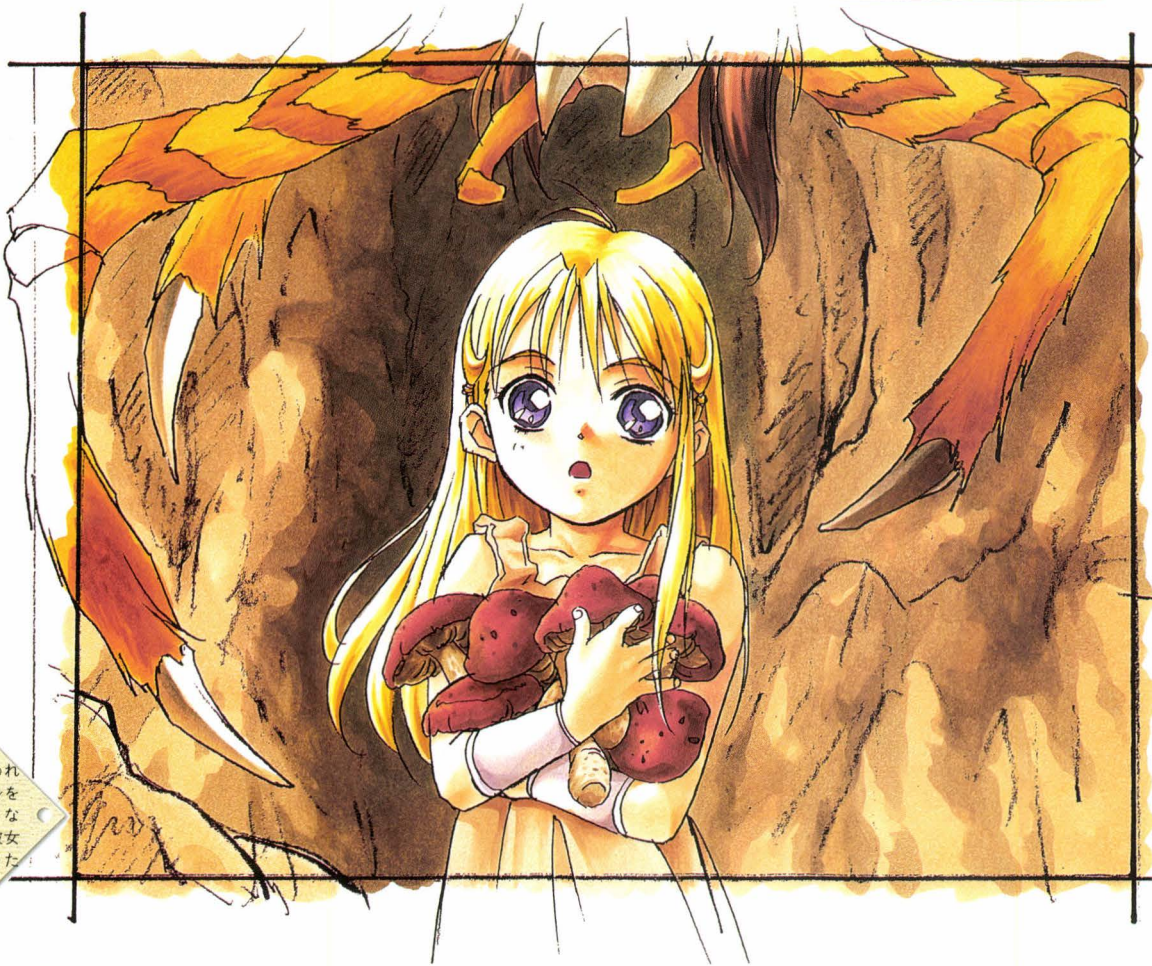
PROFILE

影の一族で1、2の実力を持つ剣の使い手で、主人公の婚約者。「強い男が好き」と一族最強のカイザーに惹かれているが、軟弱なアストラルも気にかかっている…。

シャロンが自分の方を向いてくれないためか、アストラルはこんな夢まで見てしまう。B5階の自分の部屋にて

シャロンとアストラルは幼なじみ。小さい頃はよくお医者さんごっこをして遊んだもの…。あれ、患者は主人公？

キノコを採りに出かけた幼い2人。熱中するシャロンに引きずられるように、森の奥深い場所まで入りこみ……

本当に彼は弱虫なの？

巨大な毒グモに襲われたシャロンを我が身を盾に逃がし、傷つきながらも主人公は、彼女の元へともどってきた

闘いで汚れた服を着替えるシャロン。彼女の背中には今も、森でクモに襲われた時の傷痕がはっきりと残る……

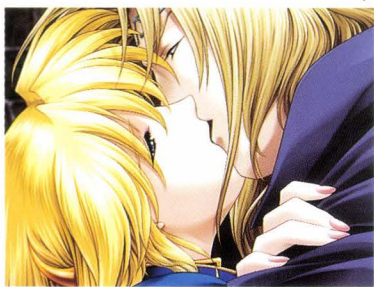
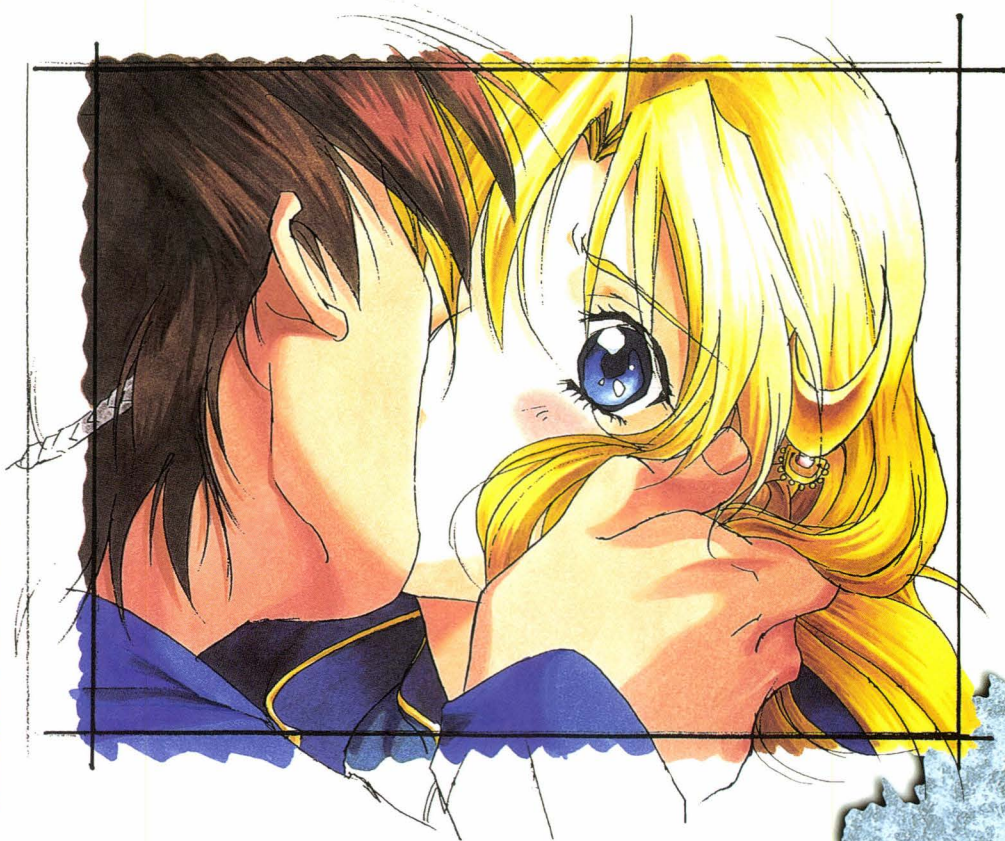
B４階にて、着替えをのぞいていたアストラルを発見し、剣を突きつける。怒った時の顔もまた、りりしい

退屈な生活を送るくらいなら光の一族に倒された方がマシだわ

B３階で、ファブリスに捕らえられ気を失っていたシャロン。カトラたちが駆けつけたために、解放される

強気だったシャロンも、光の一族の最強剣士、ファブリスの手に落ちる。彼女は拷問にかけられてしまうのか…？

脚にケガを負ったシャロン。かすり傷だが、それを（のぞき）見た主人公は、心配せずにはいられない……

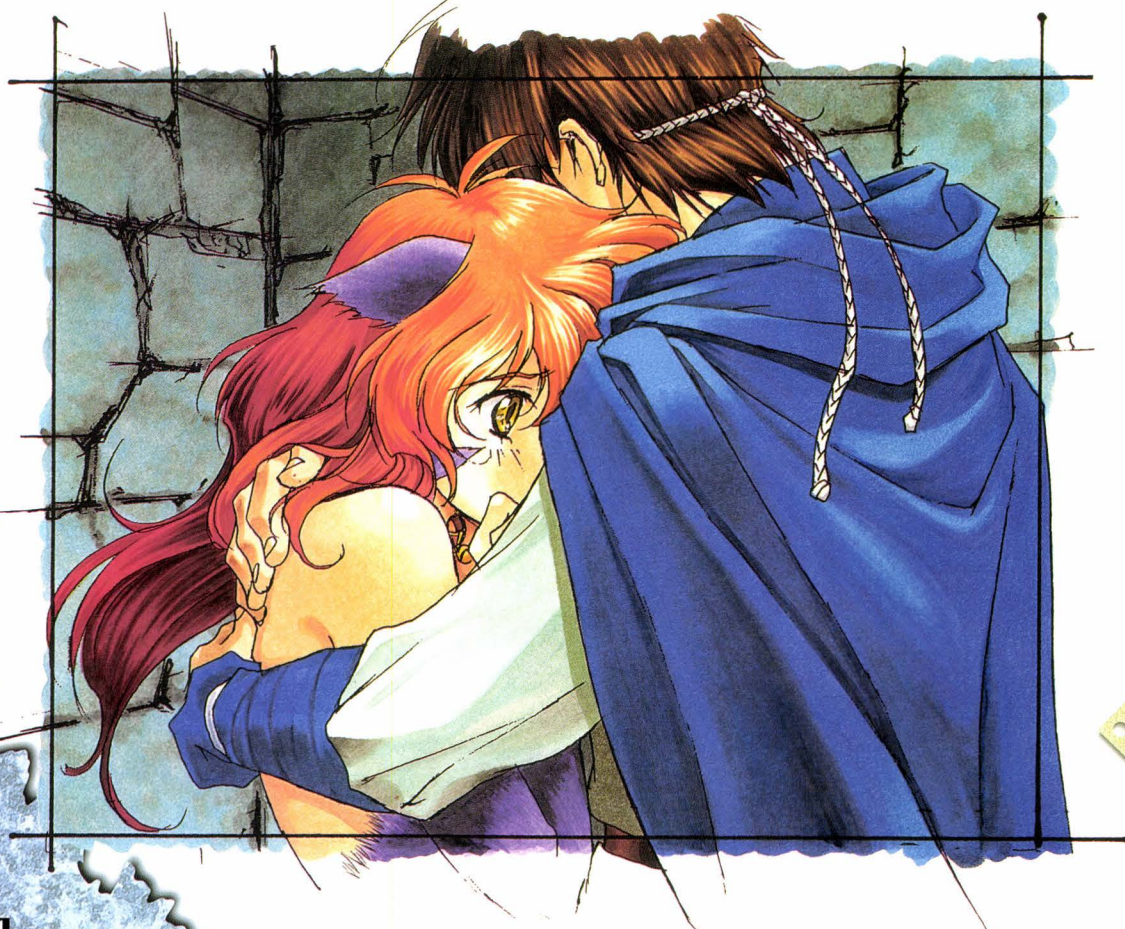
Ｂ２階で、カイザーとシャロンのキスを目撃。しかし、彼女の心は、日々たくましく変貌するアストラルへと…

カイザーとアストラルの間で、シャロンの心は揺れる。主人公の激しいキスで、２人の距離は急速に近づいて…

◼︎そっと主人公を見守り続ける一途な子猫

Nina

ニーナ

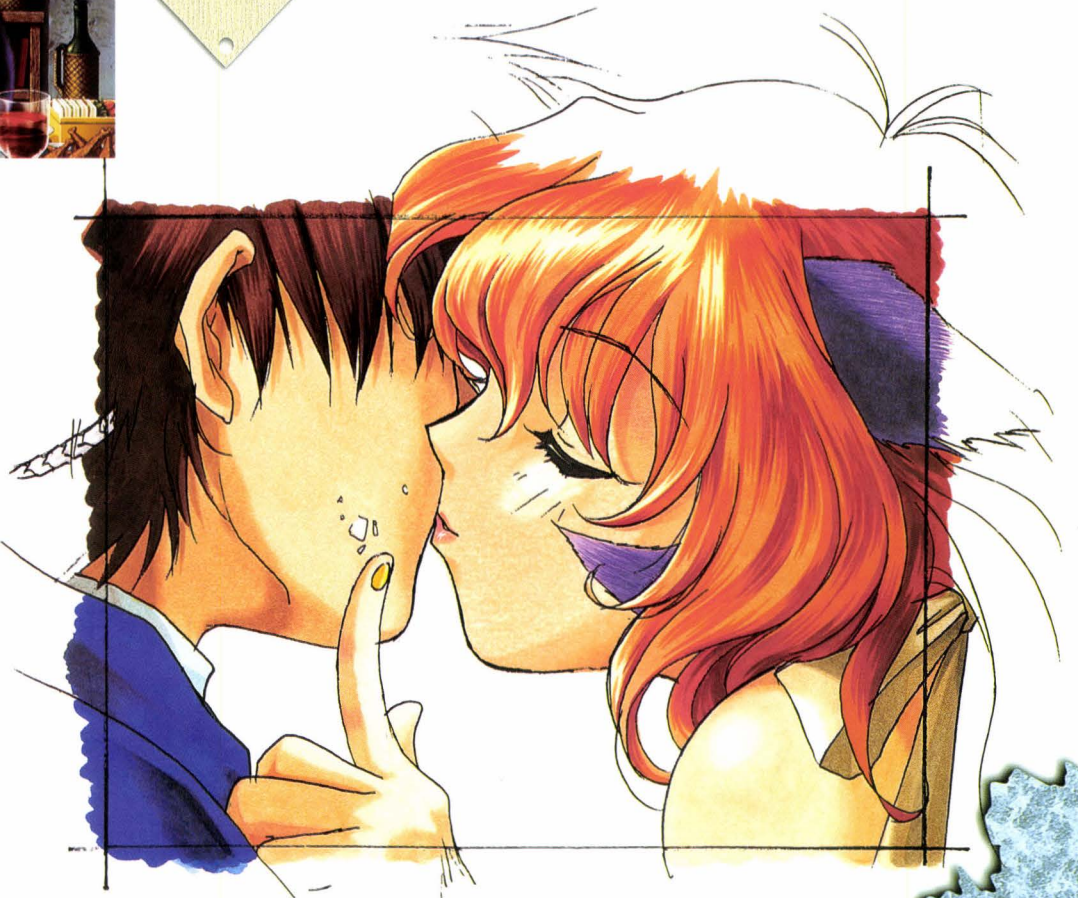
PROFILE

地下城の「剣士の訓練所」に勤めている半人半獣の女のコ。やさしいアストラルを慕っているが、婚約者シャロンのこともあり、想いを自分の胸にしまっている。

B４階で光の一族の下品な剣士に襲われる。開発途中のバージョンのニーナは靴を履かず、素足から肉球が見える

下品な剣士の魔手から救われたニーナだが、身体の震えが止まらない…。アストラルは、やさしく抱きしめる

少しでも愛しい王子の役に立ちたいと、ニーナはＢ４階の剣士の休息所で手料理をふるまう。エプロン姿がＨ

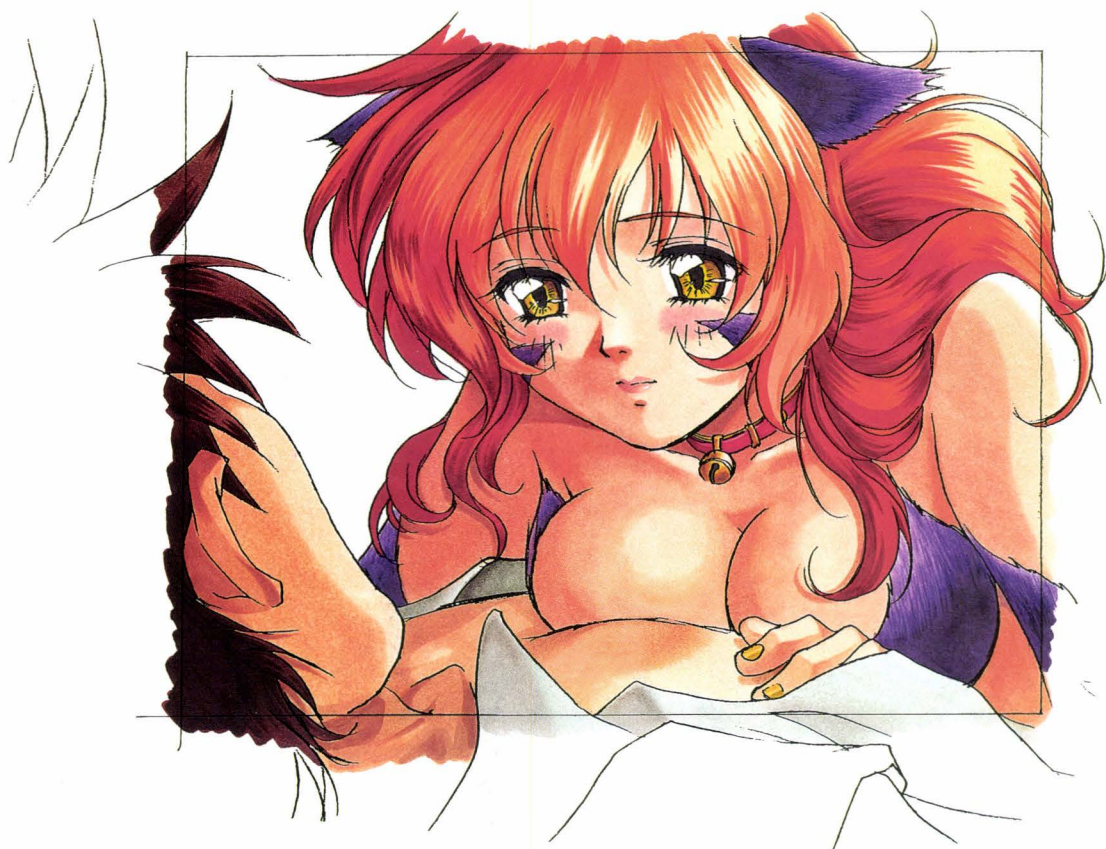
頬についたおべんとをチュッと取ってくれるニーナ。食事中の仕草や、楽しそうな視線に彼女の愛を感じる

たくさん食べてくれる男の人って大好きです

私だって温かいです

Ｂ２階からＢ３階へ降りてくると、階段の陰に…。アストラルに会うために、危険を承知でここまでやってきた

抱き上げた光の一族も温かかったという言葉に嫉妬したニーナは、王子の手をとって自分の胸に押しつける……

しっぽの先がちょっとジャマ？　開発中バージョンのこの原画では、ニーナは肩まで体毛で覆われ、猫度が高い

揺れる鈴の音が、聞こえてきそう。これも開発中バージョンの原画で、体毛と爪に違いが

ずっと想っていたアストラル王子と結ばれて、とろけそうなニーナ。しかし、シャロンのことを考えると複雑……

Other Characters

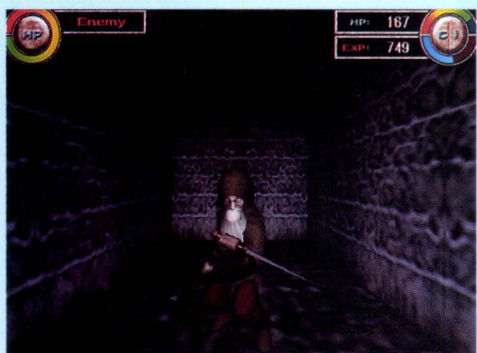
主人公とは直接関係はないものの、いないと困るキャラクターたち。それぞれの個性に注目してみるとなかなか楽しめるもの。とくに美人ぞろいの道具屋の店主には要チェック！

武器屋のあるじ

地下城の各階に支店を構え、剣や弓など、おもに武器を取り扱っている商人。いつもダラダラとイスに寄りかかって応対している。かなり歳をとってる？

防具屋のあるじ

防具専門店の店主。武器屋と同様、地下城の各階に店舗を持ち、鎧や盾など、防御力を上げるための防具を取り扱う。仕種がちょっとばかり、オカマっぽい。

闇商人

◀防御力をアップさせる、不思議な薬を売ってもらえるが、闘ってしまうと……

やたらと見つけにくい場所で営業している闇商人。全編を通じて３人登場。道具屋よりアイテムが安かったり、特別な薬を売っていたり、カジノを経営している場合も。

衛兵たち

◀B５階の、B４階への階段の前で厳重に（?）警備している凸凹コンビ

◀通常の門番をしている衛兵。高圧的な武装をしているけど、もちろん味方です

光・影を問わず、衛兵は各階の出入口（おもに階段）や、街の入口などに立っていることが多い。そのほとんどは職務に忠実な者だが、やはり例外もいるようだ…。

道具屋のあるじ

ハーブなどの回復薬やテレポートストーンなど、冒険に不可欠なアイテムを扱う。店主は美人ばかりだが「光編」では、売買を拒まれた主人公が強硬手段に訴えると……!?

B5

メデューサ系の、妖しい色気を持つ女性。主人公とは顔見知りのためか、ちょっとなれなれしいぞ。視線は合わせても大丈夫…!?

B4

▼アイテムも身体も売れないと言いつつ肌を露出する彼女は、一児の母

「影の一族専門店」を売りにする道具屋。チャイナっぽい雰囲気の衣装で、チラッと見えるナマ足が、これまたいい感じだ。

B3

B3階の道具屋の主人は、B5階の女主人にも劣らない、オトナの色気を持つ女性だ。戦場のまっただ中で商売する度胸には敬服！

▶かたくなに販売を拒否していた彼女だが、主人公が強硬な態度に出るやいなや、実にあっさりと…

B2

清純系のメガネっ娘が店番をしている、B2階の道具屋。言葉遣いもていねいなので、ついついアイテムを買いすぎてしまいそう!?

◀「光編」では、どこの店でも主人公はことごとくアイテムの売買を拒まれる。そこでしかたなく…

▶後ろ手に隠し持っていたアイテムを奪う主人公。そこへ、彼女にとって幸か不幸かスタリオン登場

光の一族
［キャラクター紹介］

LIGHT CLAN in SHADOW SIDE

影編

主人公たちの敵として登場する、光の一族。１００年以上にもわたって争ってきた、その一族を紹介しよう。

ファブリス Fabrice

▶侮っていた主人公に剣を持つ右腕を斬り落とされる

光の一族の王で、一族最強の剣士。影の一族を殲滅すべく、自ら陣頭に立って戦闘を指揮する、頼りがいのある将軍でもある。地下城の牢屋に捕らえられていたが、脱出に成功。のちに主人公と闘うことに……。

クラブ Crab

自分は闘わず、地下城のいたるところにワナを仕掛けて影の一族を倒そうとする、ずる賢く卑怯な男。大きなことばかり言う。

ノーマン Norman

捕らえられた仲間たちを救うため、地下城に潜入。しかし、Ｂ４階でカイザーに敗れ、歩くのもままならない。

ウィリアム William

光の一族の王、ファブリスの息子。剣士として主人公に闘いを挑むが…。「光編」では、彼との関係は新たな意味を持ってくる。

◆怒らせると危険!? おだやかでまじめな女魔導師

Maria

マリア

PROFILE

ファブリスは義父で、実父は影の一族との争いを否定し、ファブリスに殺されたアガジシ神父。形見の"maria"と彫られたリングを着けることで、魔法を使える。

B2階で縛られているマリアを助ける主人公。ロープを切るはずが、手元が狂ってしまい…。これが後の悲劇の原因

なぜ闘いを好むのですか？

ファブリスを倒し、光の一族を制して地上へというところで、マリアの究極魔法がアストラルめがけて放たれた

in SHADOW SIDE

Maria LIGHT CLAN

短気で男勝りだがスタイルは抜群の女剣士

Silvana

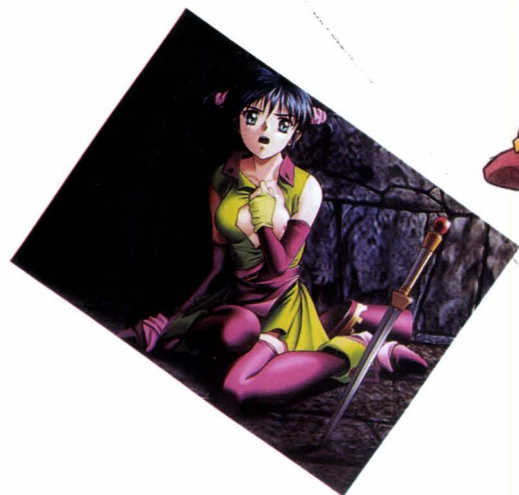
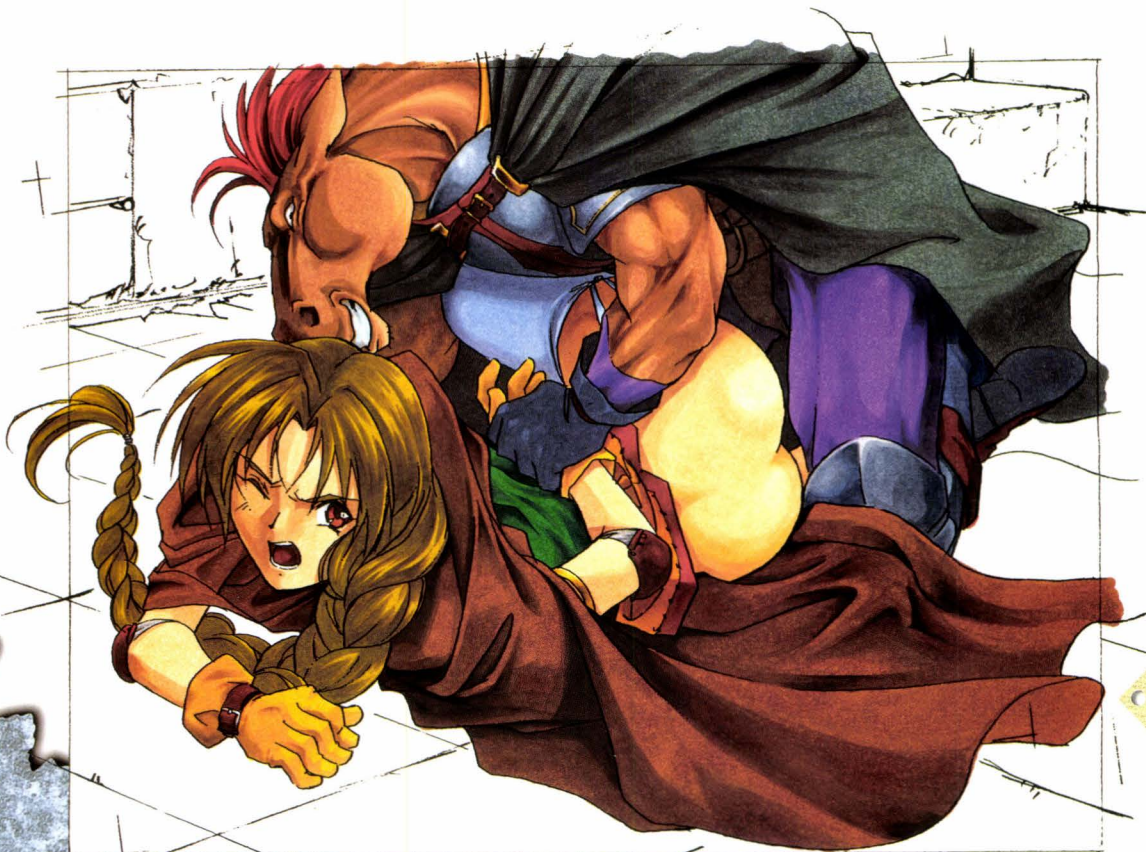
シルヴァーナ

PROFILE

光の一族の中でも、もっともすばやい身のこなしを誇る。おてんばで男勝りのシルヴァーナはイキのいい下町娘といった雰囲気を持つ。光編／影編の両方に登場。

影の一族に捕らえられ、B5階の牢屋に入れられているシルヴァーナ。なぜか、スタリオンにしょっちゅう襲われる。

主人公との闘いで、腰が抜けてしまう。いやがる彼女をアストラルは抱き起こしてあげる

剣士はね
いつも死ぬ覚悟を
してないと
いけないんだ
Ｂ３階にて、アストラルに敗れる……。気丈にも「とどめを刺せ」と言いはるが、その表情はどこか弱々しい
Ｂ２階にて、ダルクとともにアストラルに挑んだシルヴァーナだが、闘いに敗れ、石板の秘密を問いつめられる
カイザーとの闘いに負け、縛り上げられてしまったシルヴァーナ。意地をはって、アストラルの助けを拒む

長い三つ編みがトレードマークの気高き剣士
Dark
ダルク
PROFILE
光の一族の女剣士。気位が高く、敵に対しても礼儀をわきまえている。一族の中でもリーダー的な立場にある彼女は、シルヴァーナとともに行動することが多い。
影の一族に捕まり、他の光の剣士とともに牢屋に入れられたダルク。当然のように(?)スタリオンが襲いにくる
必死で拒むダルクだったが、スタリオンの馬鹿力(?)には勝てず。どうやら、彼女は初めてじゃない……らしい

犬死になんかしたくないもの

シルヴァーナと２人がかりでアストラルに挑んだものの、力及ばず。立ち上がれない２人…

Ｂ３階にて、またしてもスタリオンに襲われてしまったダルク。防具をつかまれ、服が破れてしまったようだ

アストラルに冷たい態度をとっていた２人だが、我を忘れたアストラルに抱きつかれる

闘いが生きがい…褐色の肌を持つ誇り高き女剣士
Sabrina
サブリナ
PROFILE
光の一族の女剣士。褐色に輝くたくましい体つき通りの、怪力の持ち主。性格は無口で強情、冷酷無情なところもある。ちょっとサディスティックな性質……。
羽根を使っての、ソフトかつもどかしい責め。肉体は虐げられても、彼女の屈強な精神だけは、誰も支配できない
影の一族に捕らえられ、拷問にかけられるサブリナ。あまりにも無口なため、拷問もエスカレートしてしまう

Sabrina
LIGHT CLAN
in SHADOW SIDE
剣で与えられた屈辱は剣で返す
Ｂ３階で、サブリナと出くわしたカトラだが、彼女の怪力にいとも簡単に組みふせられてしまう。恐るべし……！
そのサブリナも、剣士として急成長を続けるアストラルにはかなわない。石板の情報を聞き出そうとするが……
まったく口を割る気がないサブリナ。仕方なく服を斬って脅しをかけるが、それにも動じない……やはり強情だ

勝ち気さと女らしさを合わせ持つ碧髪の美少女

Epo

エポ

PROFILE

ショートカットにヘアバンドが似合う、光の一族の女剣士。負けん気が強く、いつも元気な彼女だが、恋人のノーマンを想う、女らしい一面も時おりのぞかせる。

Ｂ４階で、主人公に剣を突きつけられ、観念するエポ。やはり剣士としての誇りか、とどめを刺すよう願うが…

殺さない代わり「これで許してあげる」と、エポの大事なファーストキスを奪うアストラル。けっこう罪なヤツ

スタリオンの毒牙にかかりそうになるが、アストラルが声をかけているスキに、逃げ出すことに成功。間一髪だ

Epo
LIGHT CLAN
in SHADOW SIDE
誰にも
負けたくない
Ｂ１階にて扉の鍵のトラップに引っかかり、立ち往生してしまったエポ。アストラルの出現に驚き、警戒するが
何を勘違いしたか、自ら次々と服を脱いで裸になり、アストラルに許しを請う。最後には泣き出してしまう……
029

◆不幸にも戦乱の世に生まれ落ちた可憐な少女剣士

Persia

ペルシア

PROFILE

光の一族の女剣士。サブリナの部下でもある。剣士というには性格がおとなしすぎるため、サブリナの指令通りに働くことができずに、お仕置きされることも。

敵前逃亡をサブリナに責められ、下腹部にムチの柄を押しつけられるペルシア。このまま放っておけば彼女は…

最後まで逃げないことが大切

アストラルにあっさりと敗れ、胸をさらけ出す。透けるような、小さな乳房が痛々しい

◆狙ったキノコは必ずいただく麗しきテクニシャン

Bellbell

ベルベル

PROFILE

光の一族のキノコ使いの名手で、男性の持つキノコ型のモノまで自在に操る、妖艶な女性。掟破りの裏技を使っているところを見られたため、主人公の命を狙う。

Ｂ４階にて、キノコに魔法をかけ、罠を避ける方法を聞き出そうとするベルベル。舌技はどんどんエスカレート

素直に
おねーさんの
言うことを
聞きなさい

掟破りの裏技を他人に見られると老婆になってしまう。相手を殺すか、結ばれなければ回避できないとなれば…

呪いを解くため、アストラルのキノコをぷるぷるさせるベルベル。これで彼女は影の一族と同じ長命を得る……

石板をめぐる謎と真実をめざして、今、冒険の旅が始まる！

EVENT ITEM GET&USE

剣士の訓練所で手に入る「剣士の証」。上の階に行くには、これを扉のそばの衛兵に見せればよい。

GET
剣士の証

USE
剣士の証

※ここに紹介するのは、入手時にアイテムがグラフィック表示される、もしくはイベント時に「アイテムを使う」コマンドが出現するものに限定しています。

●マップ上の赤丸数字は、すべて右ページのチャートに対応しています。

STORY DIJEST

誰よりも強くなりたい。大切なあの人のために……

アストラルは影の一族の王、ウォトシーカの息子。過保護な父親に争いごとを禁じられ、モグラいぢめで日々を過ごしている。そのせいか、幼なじみで婚約者のシャロンに責められてばかり。それは、彼女の胸に幼い日に自分を守り巨大クモと闘ったアストラルの勇姿が残っているからだ。そして、今のふがいない彼に「弱い男に興味はない」と言い放つ。

ちらつく勇者カイザーの影に、シャロンとの将来に危機を感じたアストラルは、強くなろうと決心。まずは腕をあげるために と、父親の目を盗み地下５階の探索を開始した。途中、ある情報をもとに訪れた小部屋でシャロンの着替えをのぞくといった寄り道をしつつも、アストラルは日々たくましくなっていく。

それとともに、アストラルはワイスばあさんに「ワーズ・ワースの石板」の存在と、それを光の一族が破壊したことを教わる。また、そのことが長年にわたる２つの一族の争いの原因であることも…。しかし、牢屋で会った捕虜の光の一族は、父や仲間が言うほど「悪いやつら」には決して見えない。アストラルの心には、石板への強い興味と光の一族へのさまざまな疑問が浮かび始めていた。だが、そんな彼の気持ちとは別に、スタリオンや拷問係は、捕らえた光側の女のコを虐めぬく…。

やがてアストラルは、一人前の剣士の証拠である「剣士の証」を手に入れるために訓練所へと向かう。そこでは半人半猫の女のコ、ニーナが働いていた。ニーナの心配気な視線をよそに、アストラルは次々と挑戦相手を斬り倒す。そう、彼は確実に成長していたのだ。

ついに「剣士の証」を手にしたアストラル。彼は次に、未知の世界である地下４階を目指す。さらなる敵、さらなる強さを求めて…！

CHART:B5

影の一族の拠点だけあって、とにかく登場人物が多い。しっかりと話を聞いておこう。

1 ウォトシーカと会う

2 自分の部屋にもどる。昔のことを思い出す

3 カトラと会う

4 シャロンと会う

5 スタリオンと会う

6 テッシオと会う

7 ウォトシーカ&テッシオと会う

8 シャロンと会う

9 ハイドと会う

10 ワイスばあさんと会う

11 剣士の休息所でシャロンが着替えている

12 シャロンと会う

13 自分の部屋で寝て、シャロンの夢を見る

14 ワイスばあさんと会う

15 ワイスばあさんと会う

16 テッシオと会う

17 ハイドと会う

18 テッシオと会う

19 ワイスばあさんと会う

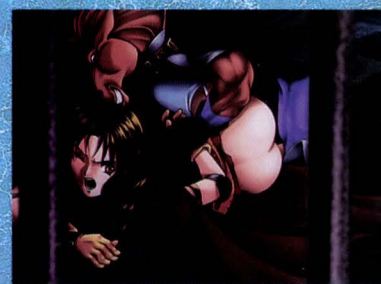
20 シャロンと会う

21 牢屋にいる捕虜全員と会う

22 カトラと会う

23 カイザーと会う

24 スタリオンが捕虜を拷問(?)している

25 スタリオンが捕虜を襲っている

26 拷問部屋をのぞく

27 シャロンと会う

28 ハイドと会う

29 カイザーと会う

30 ハイドと会う

31 剣士の訓練所でニーナと会う GET:剣士の証

32 カイザーと会う

33 カイザーと会う

34 影の衛兵と会う USE:剣士の証

地下4階へ

CHART ANALYSIS

⑪ 胸に眠る、幼い頃の記憶

チャート⑪シャロンの着替えはB4階の剣士の休息所で発生する。ワイスばあさんと会話したあと、横にある階段を上ってみること。

▲シャロンの心に灼きつく、強いアストラルの記憶…

㉔ スタリオンの足跡を追え!

光の一族の女とヤることしか考えていない、生まれながらの種馬スタリオン。難癖をつけては、捕虜の女のコにイタズラしているのだ。捕虜全員と会うと、カトラが出現する。会話後に倉庫をのぞけば、牢屋から連れ出されたシルヴァーナがスタリオンに襲われている。その後に、牢屋にもどると今度はダルクに手を出しているスタリオンが見られるぞ。

▲鼻息も荒くシルヴァーナにのしかかる種馬野郎の姿

㉖ 見てはいけない秘密の小部屋

チャート㉕のスタリオンがダルクを襲うイベントが発生すると、次にサブリナが拷問を受けるイベント(チャート㉖)が見られるようになるので、牢屋のそばにある拷問部屋に行ってみよう。この拷問はパターンが3種類用意されているので、何度も行き来してすべてをチェックすること。根がマジメなアストラルだけに、ちょっと刺激が強いかもね…!?

▲次から次へとくり出される拷問道具の数々……。それに耐えきるサブリナもたいした女傑といえるだろう

ITEM/TRAP

影の一族の本拠地だけに、この階にトラップは見当たらない。敵の動きに気をつけて、すばやく移動し、アイテムを回収していこう。

※マップ上のアイテム記号の横にある「×数字」の表示は、その場所で入手できるアイテムの個数を表しています。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

品物	性能／価格
ブロンズソード(片手)	STR:+5／G:225
トマホーク(両手)	STR:+11／G:400
ストーンアクス(両手)	STR:+6／G:100

Protector Shop 防具屋

品物	性能／価格
ブロンズアーマー	DEF:+3／G:150
ブロンズシールド	DEF:+2／G:75

Tool Shop 道具屋

品物	性能／価格
ハーブ	HP回復:+50／20G
エフェクティブハーブ	HP回復:+200／70G
フェアリードロップ	HP回復:+400／350G
テレポートストーン	同一フロアでのワープ／300G

B５階を安心して歩きたいなら、防具はすべて買いそろえたい。その場合、片手用の武器しか持てないので、さっさとブロンズソードを拾いに行くこと。攻撃力重視なら手堅くお金を貯め、両手武器のトマホークを購入するのがよい。

FLOOR ANALYSIS

まずは移動・戦闘の基本を身につけよう

1 レベル上げからスタートすること

これまでモグラいぢめしかしていないアストラルは、ゲームを始めた直後は本当に弱い。いつもいぢめているはずのモグラにすら、攻撃されると2、3発で倒されてしまうのだ。フロアのあちこちにいるキャラクターたちと会話をして情報収集をしたくても、そこへたどり着くことさえ厳しい状況。まずは、RPGの王道である〝レベル上げ〟から始めよう。

最初に考えるべきは敵と闘うポイント。プレイヤーが移動しなくても、敵は勝手に近づいてきてくれるので、自分を安全な場所に配置すること。つまり、周囲を敵に包囲されることのない場所、3方を壁に囲まれていて、

▲３Dポリゴンなので近づいてくるのがわかりやすい

▲スタリオンのように強くなって光の一族の女性と…

向かってくる敵に対して、常に正面から闘える場所だ。細い道や柱の陰などがよい。さらに、体力を回復できる自室からなるべく近い場所という点まで考慮すると、P.32のマップ記号④の手前がベストといえるだろう。

次に注意することは、敵との「間合い」になる。相手に攻撃が当たらず空振りしてしまうと、大きなスキが生じ、逆にそこをつかれ攻撃されてしまうのだ。やみくもに剣を振り回さずに、確実にこちらの攻撃が届く範囲まで敵を「引きつける」ことが重要。どの程度の間合いで剣先が届くかを早いうちに把握すれば、効率のよいレベル上げが可能だ。まずは、このフロア最強の敵、巨大クモを一撃で倒せる、レベル５を目標にするといいだろう。

2 アイテムの入手方法

ハーブやテレポートストーンといった、消費アイテムは道具屋でも購入できるが、フロアに落ちているのもかなりの数。あせらず攻略するなら、あえて道具屋で買わずとも、拾える物だけで充分足りるほど。お金に困る状況はあまりないが、序盤は装備品を優先させたいので、アイテムはできるだけ節約しよう。

また、現段階では高価なテレポートストーンやエフェクティブハーブは、隠し部屋の中にあることが多い。通り抜け可能な壁や小部屋を見つけたら、必ずチェックするように。

ちなみに、B５階の道具屋は他のフロアの道具屋に比べて大半の品物を安く売っている。

▲妖艶な魅力の道具屋のお姉さんには会いたいけど

~Enemy in B5~

アストラルのレベルが2になると登場。B5階では最強の敵で、至近距離からの連続攻撃には、即死の可能性も

巨大クモ	獲得EX	5
	獲得G	20

動く粘液	獲得EX	1
	獲得G	10

B5階で一番弱い敵。レベルが1になれば楽勝。まずはこいつを実験台にして、攻撃の間合いを把握してみよう

巨大モグラ	獲得EX	2
	獲得G	15

遠くに見えても地中から近づいてくるので油断は禁物。眼前にいなくても、武器の有効範囲に入っていれば攻撃は当たる

3 「剣士の訓練所」攻略方法

B4階に向かうには「剣士の証」を手にしなければならない。これは、剣士の訓練所で2人の剣士と闘い、勝利すれば入手できる。挑戦するまでに少なくともレベル5まで上げ、それぞれ最強の武器、防具を用意しておこう。

最初の剣士はリーチも短く、HPも少ない。自分のレベルが5以上であれば、それほど危険な相手ではないだろう。理想の闘い方は、敵がこちらの攻撃射程に入ってくる直前に武器を振り始め、射程に入った瞬間にタイミングよく攻撃を相手にヒットさせること。この戦法だと、敵の反撃を非常に受けにくくなる。

最初の「イベント戦闘」ともいえるこの闘いが、後のものと大きく異なるのは、負けたとしても即ゲームオーバーとならないこと。ニーナの「残念でしたね」のセリフとともに「HP＝1」の状態で訓練所から出される。ちなみに、これ以降のイベント戦闘では、負けは主人公の死亡を示すのだ。

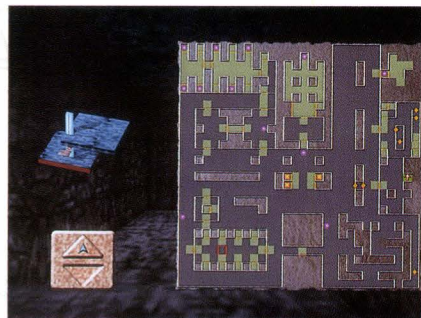
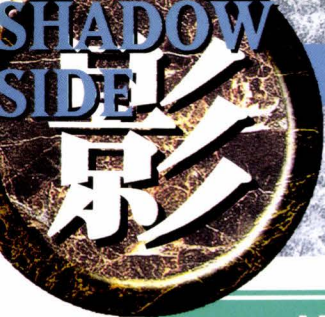
そこで秘策を伝授。もし、レベル違いのイベント戦闘に巻きこまれた場合は、ためらわずテレポートストーンを使おう。そうすれば一番近い扉の外へワープし、戦闘から回避できるのだ。

▲正面から闘うのが苦手ならば、平行移動を使ってサイドに回りこむといい。2人の剣士を倒せば「剣士の証」をゲット！

▲訓練所に挑むアストラルを見守るニーナ。彼女の気持ちは複雑……

4 マップ上の記号について

『ワーズ・ワース』のオートマッピング機能は、とことんの親切設計。マップを開いて場所を指定すればオートで移動できたり、テレポートストーンでワープができる場所、できない場所が色分けされていたりと非常に便利。

その中でも注目すべきが、キャラクターの位置を表示してくれる機能だ。点滅するピンク色の光点がマップ上に現れたら、その場所に誰かがいるということ。ただし、自分がすでに歩いていてマップができている場所にしか表示されない。こまめにマップを開いて、今まで無人だった場所にキャラクター表示が点灯したら、まずそこへ行ってみよう。また、プレイヤー位置は水色の三角で表示され、その鋭角の頂点が向いている方向が正面となる。方向は重要なので、確認するクセをつけよう。

▲ちなみにお店は黄色に×印で表示されているのだ

THE 4TH BASEMENT 地下4階

捕虜が逃げだした…!? 光と影、全面戦争に突入！

EVENT ITEM GET&USE

このフロアでは攻略に必要になる重要アイテムが数多く手に入る。そのぶん強敵と闘う回数が多い。

GET

光のカード

影のカード

銅の鍵

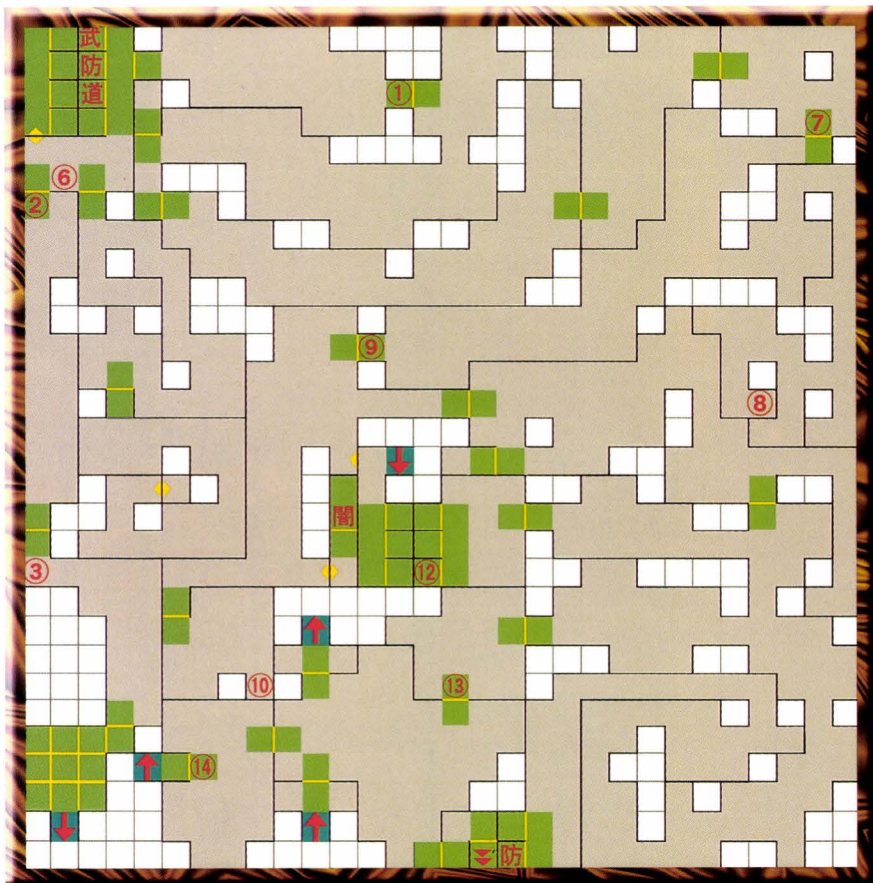
魔法のハンマー

魔法のキノコ

石板のかけら×2

不思議な壺

USE

銅の鍵

STORY DIJEST

光の一族との初めての闘い。そして、初めての……

地下4階で最初に出会うノーマンは、カイザーに手ひどくやられた腹いせにアストラルの行く手をふさぐ。くやしいが、彼の魔法は突破できないので、しかたなく来た道を引き返すと、遠くから大勢の声が迫る…!?

それは、地下牢を脱出した光の一族の捕虜の一群で、彼らはアストラルの存在に気づかず通りすぎていく。無視されたことに若干の憤りを感じるアストラルだが、光のカードが入手できたことで、忘れることにした。

そして、脱走の責任を押しつけあうカトラとスタリオンをなだめて先へと進むと、さっき出会ったベルベルがキノコに魔法をかける現場に遭遇、一部始終を見てしまう。

さらに、その先の大きな扉ではシャロンたちが立ち往生。そこで、アストラルはバーバリナイトを倒して得た銅の鍵で、その扉を開けるが、誰もその事実を信じない。ふてくされつつ奥へ進む彼の耳に今度は突然の悲鳴!?

かけつけると、そこにはおかっぱロン毛の剣士に蹂躙されるニーナが…！「剣士の証」を手にした時の、彼女の心の底からの笑顔が脳裏をかすめた瞬間、意思よりも先に身体が動いた。激情にまかせた闘いの果てに相手を倒し、息を切らして立ちつくすアストラルに、寄り添うように抱きつくニーナ。そして熱いキスのあと、ごく自然に彼女は自ら身体を開き、アストラルを中へと受け入れていった…。

アストラル王子……ずっと前から好きでした

CHART:B4

発生条件が難しいイベントはあまりないが、B５階との行き来が多い点に気をつけること。

1. ノーマンと会う
2. 光の一族が脱走している GET:光のカード
3. カトラ&スタリオンと会う

4. B５階に降りて、階段の側の小部屋に入る GET:石板のかけら
5. 影の衛兵と話す
6. B４階に上り、ベルベルと会う
7. バーバリナイトと闘う GET:銅の鍵
8. ベルベルがキノコに魔法をかけている GET:魔法のキノコ
9. 影の一族の仲間と会う USE:銅の鍵
10. ニーナが下品な剣士に襲われている。下品な剣士と闘う GET:不思議な壺
11. B５階に降りて、ニーナに会う
12. B４階に上り、影の一族の死体を発見する GET:影のカード
13. エボと闘う GET:石板のかけら
14. ノーマンと闘う GET:魔法のハンマー

地下３階へ

CHART ANALYSIS

① 通せんぼノーマンがいなくなるには

カイザーに敗れた恨みをアストラルで晴らそうとする光の剣士ノーマン。彼のおかげで、先へは進むことができない。実際にノーマンをこの場所から消すには、チャート⑥までのイベントを進行させる必要がある。

ただし、チャート②光の一族の脱走シーンは、発生させる条件がややこしい。まず、B５階でシャロンに３回以上、ハイドに１回以上、カイザーに１回以上、ワイスに４回会っていること。次に牢屋にいる捕虜全員と会話し、さらにスタリオンがシルヴァーナを襲うイベントを見ていることが条件になるのだ。

また、チャート⑤の衛兵と話すときは、B４階から階段を降りて会うようにすること。B５階側からでは、会話ができなくなる。

▲負け犬のくせに、妙に手ごわかったりするノーマン

⑦ 本格的な戦闘での心構え

初めての本格的な闘いの相手となるのは、光の一族らしからぬ容姿のバーバリナイト。やせた体軀に似合わぬ長剣をブン回しての攻撃は、やたらにリーチが長いので、敵の射程範囲に入っても、こちらの攻撃は届かないという状況が生じる。正面から闘う場合は、ダメージを覚悟で、こちらの攻撃が当たる距離まで接近しなければならない。この状況に備えて、事前にハーブを多めに用意しておこう。

こういった戦闘イベントでの注意点はHP。闘いが始まると、画面に敵のHPも表示されるので、相手と自分の体力を常にチェックすること。また、通常の闘いと同様に、アイテム画面を呼び出すことが可能。まずいと思ったら、迷わずアイテムで回復してしまおう。

⑫ 死体は何かを握っている

気が遠くなるほどの昔から闘い続けている光と影の一族。地下城のいたるところには、闘いに散った剣士たちが眠っている。彼らの、かつては頑強であったろう肉体も、今はもう見る影もない……。だが、実はそこにお宝が隠されていることが多いのだ！ この階の死体から入手できるアイテムは「影のカード」。このアイテムは、各フロアに設置される転送装置を起動するキーとなるもの。使用すれば、一気にB５階にもどれるのだ。この他にも、死体はハーブやゴールドを持っていることも多い。見つけたら必ず調べるようにしよう。

▲ベルベルに会うと、もうノーマンはいなくなっている

▲死してなお影の一族に恩恵をもたらす。まさに執念…

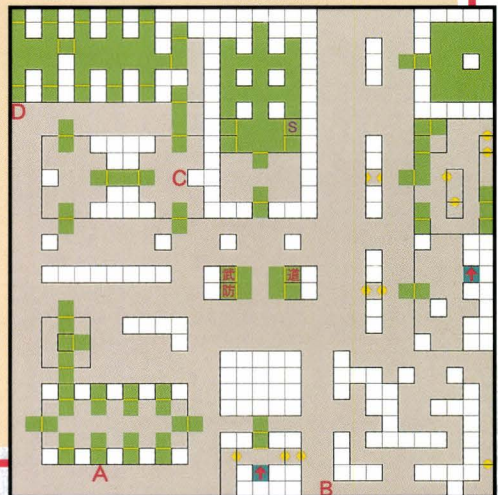
CHECK! 地下５階に出現する人々 その①

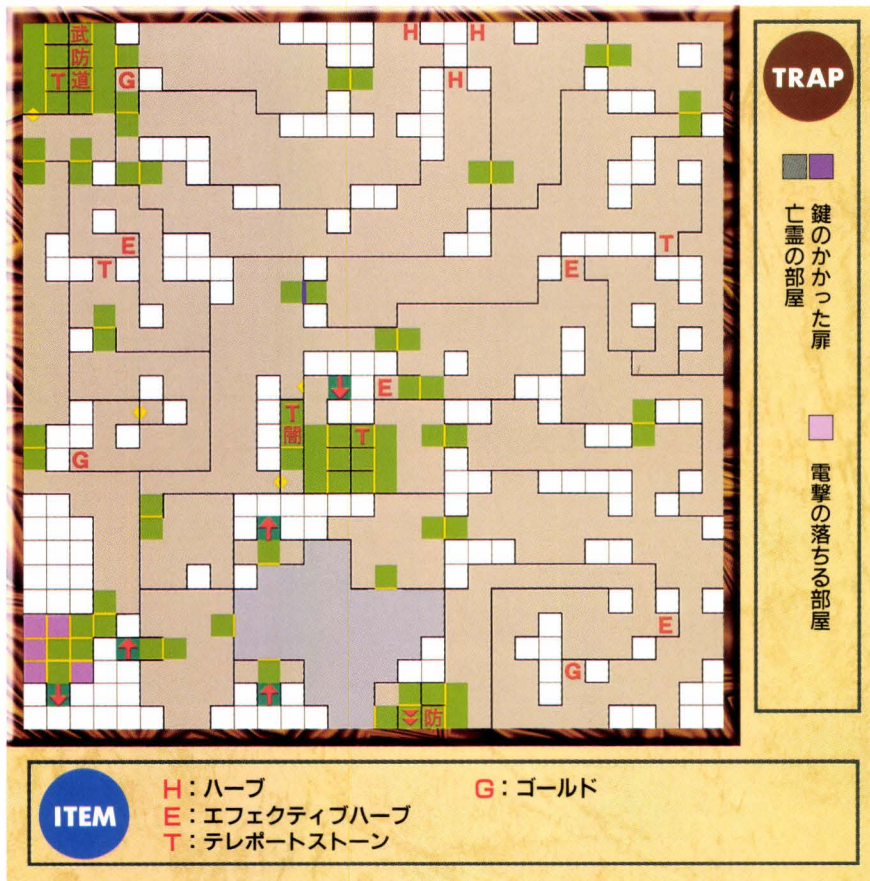
チャート⑤の影の衛兵と話すためにB５階にもどると、ワイスばあさん、ハイドの２人と会話ができる。ただし、省略可能。また、チャート⑩でニーナと結ばれた後、彼女を追ってB５階にもどることになる（チャート⑪：マップ記号D）が、これはニーナの料理イベントを発生させる布石となる。

Aワイスばあさん：これからは、２つの一族の総力戦になるだろうという話。

Bハイド：僕はみんなの足手まといになるから、上には行かないという話。

Cハイド：たくましくなったみたいだねという会話。Bのあとに出現する。

Dニーナ：素敵でしたという会話。

ITEM/TRAP

アイテムはフロア全体に幅広く分布している。注意したいトラップは、やはり亡霊の部屋。あることに気づかないと苦戦を強いられるだろう。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋	
アイアンソード(片手)	STR:+8/G:1225
ブロンズソード(片手)	STR:+5/G:225
ハンティングソード(両手)	STR:+15/G:1600
トマホーク(両手)	STR:+11/G:400
ショートボウ(両手)	STR:+5/G:800

Protector Shop 防具屋	
アイアンアーマー	DEF:+5/G:820
ブロンズアーマー	DEF:+3/G:150
アイアンシールド	DEF:+4/G:410
ブロンズシールド	DEF:+2/G:75

Protector Shop 防具屋	
ナイトアーマー	DEF:+9/G:1350
アイアンアーマー	DEF:+5/G:820
アイアンシールド	DEF:+4/G:410
ブロンズシールド	DEF:+2/G:75

Tool Shop 道具屋	
ハーブ	HP回復:+50/30G
エフェクティブハーブ	HP回復:+200/100G
フェアリードロップ	HP回復:+400/500G
テレポートストーン	同一フロアでのワープ/300G

FLOOR ANALYSIS

敵の遠距離攻撃をいかに克服するかがポイントだ！

1 セーブポイント

このゲームでのセーブは、自分の部屋で日記を書くという形を取る。つまり、上のフロアまで進んでいても、セーブするためにはB5階にもどってこなければいけないのだ。めんどうに感じるかもしれないが、ゲームオーバーの危険性を回避して、効率よくゲームを進行させたいのであれば、危険な敵、強そうな敵と闘う前には極力セーブしておきたい。

また、フロアの探索が終わって、次の階に上る直前にセーブするのも有効。探索の最初でセーブしてあると、取り忘れたアイテムや見損ねたイベントがあった時の確認に便利だ。

2 武器、防具の選び方

武器屋に初めて弓が登場するB4階。弓の最大の特長は、遠距離から一方的に攻撃できることだが、連射はできず、攻撃力も低い。広い場所でなら圧倒的に優位だが、せまくて入り組んだ場所では、あまり有効ではない。レベルも充分で、接近戦で積極的に勝負するなら、攻撃力の高い両手剣や斧を選ぼう。ただし両手剣や斧、弓の場合、盾は持てないので購入は見送ろう。鎧は古いものを売り払い、できるだけ各階で最高級品を購入すること。

3 闇商人の利用方法

迷宮の中にひっそりと営業している闇商人。何ともいかがわしい雰囲気の老人だが、売っているテレポートストーンはいたって普通の品。しかも、普通の道具屋よりも100Gも値段が安いのだ。効率よくフロアを探索をする上で、テレポートストーンは非常に便利なアイテム。所持金に余裕があればここで買いこんでおきたい。ちなみに店に入って最初の選択肢で「文句がある」を選んでしまうと、いきなり闇商人との戦闘に突入する。闇商人そのものは弱く、倒せばテレポートストーンが1個手に入るが、以後この場所に来ても店はない。どちらが得か、よく考えて選択しよう。

▲ちょっと目つきは怖いけれど、売ってる物は安いのだ

4 敵キャラの出現法則

各フロアに登場する敵キャラは、扉の開け閉めによって出現がリセットされる。1つの区画や、部屋の中の敵をすべて倒したとしても、扉から出て、またその部屋にもどってくれば、敵は復活しているというわけだ。主人公が敵キャラの消失条件を満たすまで、この敵出現の法則はくり返される。レベル上げをしたい時などに、これが非常に役に立つのだ。

しかし、ズバ抜けて強い敵がフロアに現れた時は、逆にこの法則に苦しめられることにもなる。苦労して倒した強敵も、扉を1枚開け閉めするだけですぐに復活してしまう。フロアを移動する際はくれぐれも注意すること。

▲敵を周辺から一掃しても、扉を開けてしまえばフイに

~Enemy in B4~

ノーマン	獲得EX	108
	獲得G	200

強力な遠距離攻撃魔法の使い手。倒せば「魔法のハンマー」を入手

光の衛兵(鉄球)	獲得EX	13
	獲得G	50

モーションは大きいが、鉄球は遠くまで届く。回りこんで倒そう

光の衛兵(赤)	獲得EX	16
	獲得G	60

B4階では最強。出現にはある条件が必要。弓矢で安全に倒したい

下品な剣士	獲得EX	64
	獲得G	120

意外にも攻撃力は高い。レベルが低いと一撃で大ダメージになるぞ

女剣士	獲得EX	10
	獲得G	40

B4階で、一番の下っ端。弓でも苦労せず倒せるのがうれしいぞ

バーバリナイト	獲得EX	45
	獲得G	100

剣のリーチが長い上に、動きもすばやい。懐に飛びこんで闘うこと

エ ポ	獲得EX	82
	獲得G	150

闘う距離で攻撃を使いわけてくる。平行移動で近づいて攻撃だ！

5 レベル上げポイント

B4階でおすすめの武器は2つ。多少のダメージを覚悟で、短期決戦を挑むハンティングソードか、敵の攻撃の届かない遠距離からダメージを与えていく弓のどちらかだ。

主人公がB4階へやって来たばかりの時は、まだレベルが低いため、鉄球を持っている光の衛兵が強敵となる。こいつを安全に倒したいのであれば、武器は弓を選ぶこと。剣で闘う接近戦だと、相手のリーチの方が長い。この場合、ダメージ覚悟で正面から近づくか、テクニカルに敵のサイドへ回りこむしかない。

対して弓は、相手のリーチに入らずに攻撃ができる。敵との距離を維持できれば、どんな強敵でも無傷で倒せるのは大きい。主人公のレベルが低い序盤は弓で、レベルが上がったら攻撃力の高い両手剣で闘うのがベスト。

剣は場所を選ばないが、弓の場合、B4階でレベル上げに最適なのは、ノーマンが通せんぼしていた部屋と、光の一族の脱走に遭遇する部屋の2か所。部屋自体が細長く展開しているので、遠くから弓でねらうのにはまさにうってつけだ。この2部屋を何度も行き来し闘えば、簡単にレベルアップできるだろう。

また、B4階の敵だが、序盤から出てくる鉄球を持った衛兵と女剣士は、主人公のレベルが12になると現れなくなる。もう1種類の赤い鎧の衛兵は、バーバリナイトを倒した後にB5階にもどるか、ノーマンとの闘い以前にB3階に上る（亡霊の部屋にB3階につながる別階段がある）と出現するようになる。現れなくなる条件は、先の2種類の敵同様に、主人公がレベル12になること。序盤にレベルを上げすぎると、赤い鎧の衛兵と闘うことなく、B4階のザコ敵を駆逐してしまうのだ。

▲レベルの低いうちは、弓で遠くから攻撃するのが一番。ドアを開ける前に弓を構えておくと、すぐに攻撃できる

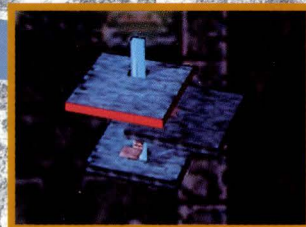
6 「亡霊の部屋」攻略

ここは倒したはずのバーバリナイトと下品な剣士の幽霊（?）が、次から次へと登場する危険な場所。しかも、亡霊の部屋での闘いはすべてイベント戦闘扱いだから、戦闘中にマップを見ることも、扉を開けて逃げることもできない。ただし、主人公のレベルが10以上なら、どちらの敵もそれほど脅威ではない。

効率のよい突破方法は、敵が出現してもその場所で闘うのではなく、自分が出て行きたい扉の前まで敵を誘導すること。そこで初めて攻撃を開始する。そして、敵を倒したらすぐに扉にかけこんでしまえば、次の敵と出会うことなく、先へと進めるというわけだ。

ちなみに2人の亡霊は、主人公がB2階に進むか、父王ウォトシーカと会って「衛兵を立たせた」という話を聞けば、現れなくなる。

▲死してなおもコキ使われるとは……。しかも弱いし

THE 3RD BASEMENT 地下3階

深まる石板への興味、立ちふさがる強敵たち

EVENT ITEM GET&USE

移動する距離は長いけれど、手に入るアイテムはあまり多くない。「銀の鍵」の入手の手順に注意。

GET

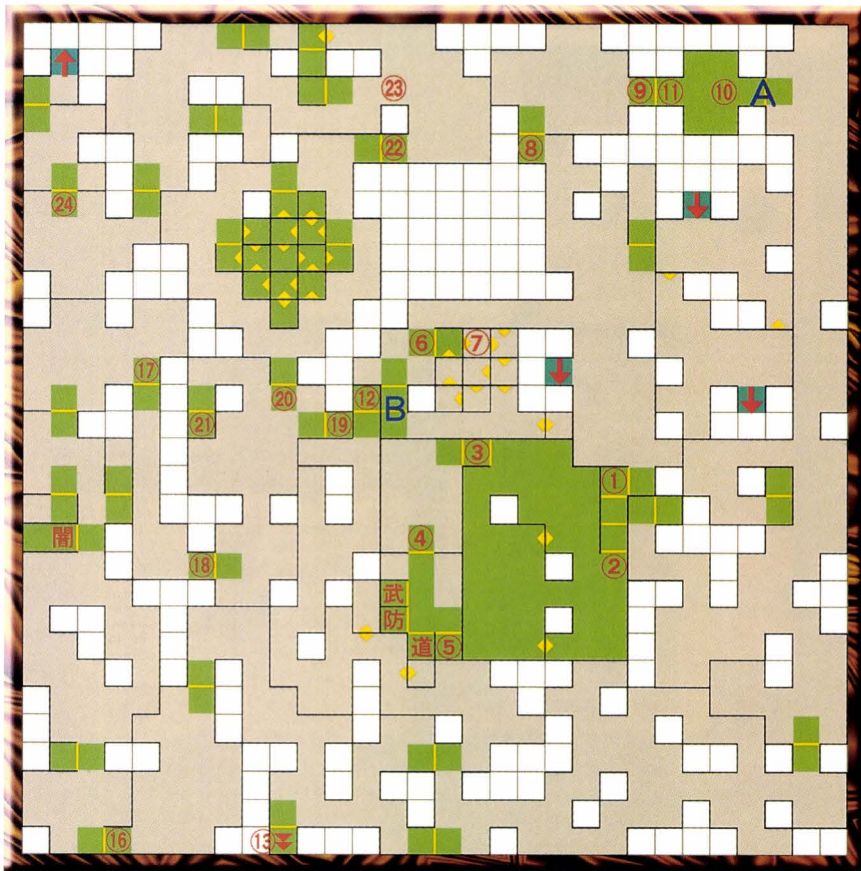
銀の鍵

石板のかけら×2

USE

魔法のハンマー

銀の鍵

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

強さはキミへの想いの証しになるのだろうか？

地下3階にはクラブがあちこちにトラップを仕掛けていた。なんとかそのワナをくぐり抜け、クラブを撃退するアストラル。その結果、手に入れることのできた銀の鍵を使い、ファブリスに拉致されそうになっていたシャロンを救うことにも成功する。自ら望んで止まなかった「力」を手に入れつつあるアストラル。ただ強くなるためだけに、純粋に闘いを求めるアストラルだが、そんな彼に対し、周囲の反応は意外にも冷たいものだった……。

シャロンを助けたあとも、依然として光の一族との闘いは続く。まるで死に急ぐように闘うシルヴァーナを倒し、ベルベルに誘惑された2人の騎士までも退けたアストラルは、さらに上の階を目指す。しかし、その途上で、ふとある考えが浮かぶ。目には目を、歯には歯を。幾度となくくり返されてきた、2つの一族の報復行為の応酬。おたがいが「石板を壊したのはあいつらだ」と言いあうこの状況は、あまりにも不自然なのではないか……？

CHART:B3

さすがにＢ３階までくると、光の一族との闘いが多くなる。装備を整えて切り抜けよう。

1 クラブと話す

2 動く床の部屋に入る

3 不思議な扉を壊す
USE:魔法のハンマー

4 クラブと闘う
GET:石板のかけら

5 壁のボタンを押す。動く床が止まる

6 エポがスタリオンに襲われている

7 小部屋に入る。壁を調べる
GET:銀の鍵

8 シャロンと会う

9 シャロンの悲鳴が聴こえる
USE:銀の鍵

10 ファブリスからシャロンを助ける

11 ドアの側のボタンを押す。
Aの扉が開く

12 壁のボタンを押す。Bの扉が開く

13 転送装置でＢ５階に降りて、
ニーナに会う

14 剣士の休息所でニーナに
食事を作ってもらう

15 ニーナと会う

16 Ｂ３階に上り、ベルベル&
黒騎士と会う。黒騎士と闘う

17 シルヴァーナと闘う

18 マリアと会う

19 クラブと会う

20 スタリオンと会う

21 ダルクの一人言を聞く
GET:石板のかけら

22 サブリナからカトラを助ける

23 ハイドに会う

24 ベルベル&白騎士と会う。
白騎士と闘う

地下2階へ

CHART ANALYSIS

7 「銀の鍵」を手に入れろ！

フロアの中央、通り抜けられる壁の密集地帯の中に「銀の鍵」はある。だが、そこに行くだけでは鍵を取ることはできない。クラブが仕掛けた「動く床」や「不思議な扉」を突破し、さらにクラブ本人を倒してからでないと「銀の鍵」は出てこない。扉の向こうから聞こえてくる叫び声の真相を確かめたいのなら、まずはクラブを倒すことを最優先にすること。

13 疲れた心をいやしてくれるのは…

Ｂ３階の探索も半ばを過ぎた頃に、転送装置が見つかる（マップ記号⑬）はず。そこから一度Ｂ５階にもどり、ニーナと会おう。すると、ニーナにＢ４階の剣士の休息所で待っていると言われるはず。すかさず移動すれば、ニーナの手料理が食べられる。ニーナの出現場所は、下図のマップ記号Ａとなっている。

▲ものすごい勢いで食事をたいらげるアストラルを、やさしく見守るニーナの姿

CHECK! 地下5階に出現する人々 その②

ニーナの手料理を食べる（チャート⑬⑭）ためにもどってきたＢ５階だが、その他にも会える人々がいるぞ。

Aニーナ：剣士の休息所に来て下さいという話。この後、料理イベント出現。

Bテッシオ：なにやら、光の一族が石板を集めているらしいという会話。

Cワイスばあさん：光の一族はなぜ石板を破壊したのだろうという会話。

Dワイスばあさん：自分の部屋でおとなしくしていた方がいいという会話。

Eワイスばあさん：この闘いに決着が着くかもしれないという会話。

Fニーナ：料理イベントの後に出現。

このうち、BCDEは省略可能だ。

ITEM/TRAP

クラブが仕掛けたトラップ満載のB３階は、「動く床の部屋」で苦労させられる。アイテムでは、いずれ役に立つ「金の塊」が初登場。

※アイテム記号の横に「M」がある場合、そのアイテムが持てるだけ手に入ることを表しています。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

アイテム	性能
プラチナソード(片手)	STR：+16／G：3600
アイアンソード(片手)	STR：+8／G：1225
バスタードソード(両手)	STR：+27／G：4225
ハンティングソード(両手)	STR：+15／G：1600
ロングボウ(両手)	STR：+12／G：4500

Protector Shop 防具屋

アイテム	性能
ウィズダムプレート	DEF：+11／G：3270
ナイトアーマー	DEF：+9／G：1350
ナイトシールド	DEF：+8／G：1200
アイアンシールド	DEF：+4／G：410

Tool Shop 道具屋

アイテム	性能
ハーブ	HP回復：+50／30G
エフェクティブハーブ	HP回復：+200／100G
フェアリードロップ	HP回復：+400／500G
テレポートストーン	同一フロアでのワープ／300G

◀よく見ると角があるのがわかる道具屋のお姉さん。彼女は、なんとヒツジの種族らしい

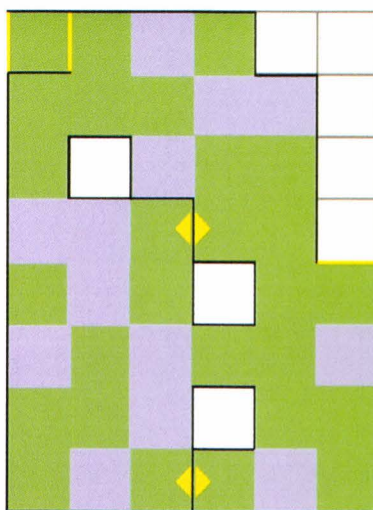
FLOOR ANALYSIS

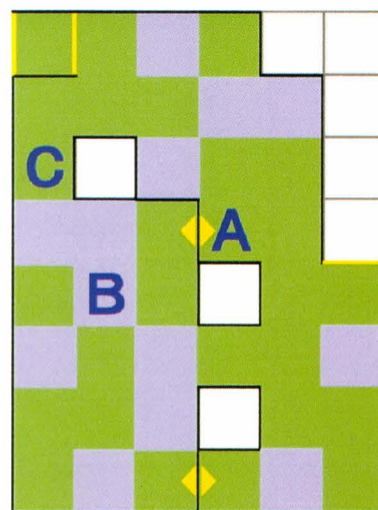
複雑なトラップを突破して、アイテムをゲットせよ！

1 「動く床」攻略方法

クラブが仕掛けたトラップの中で、最もタチの悪いものが、この「動く床」。特定の床に乗ると、突然に床が動き出してプレイヤーを自動的に別の場所へと運んでしまう。まずは動く床と動かない床の配置を確認すること。そのあと、どう進んだらいいかの対策を練ることになる。敵がいないからとはいえ、適当に移動していては、決して突破できないぞ。

◀魔法で封印されたこの扉を開けるには、ノーマンから入手した「魔法のハンマー」で叩く！

▶追いつめたクラブといよいよ戦闘開始！ でもトラップに頼るだけあって、虚弱体質なのね

「動く床」配置図

上図で薄紫色で表示されている場所が、乗ると移動してしまう床だ。図全体を見ればわかるとおり、動かない床が動く床に囲まれているため、一度も動く床に乗らずに出口へたどり着くのは不可能。どの床がどこへ動くかをしっかりと把握し、利用できる床を選択することが重要。ここには敵が配置されていないので、じっくりと試行錯誤してみてほしい。

最短順路図

最短手順で攻略するには合計10歩必要。まず部屋に入ったらすぐに西へ一歩進む。さらに北に一歩、次にまた西へ一歩進むと、地点Aにたどりつく。目の前の壁は通り抜け可能なのでそのまま前進。さらに南へ一歩、西へ一歩進むと地点Bに着く。この地点Bが動く床。自動的に地点Cまで進むので、あとは北、東、北の順に一歩ずつ進むと扉に到着する。

~Enemy in B3~

ベルベル

獲得EX	?
獲得G	?

直接に闘うことはない。誘惑して手なづけた騎士をけしかけてくる

黒騎士

獲得EX	211
獲得G	210

ベルベルの最初の刺客。闘う場所がせまいので、覚悟を決めて挑もう

白騎士

獲得EX	281
獲得G	280

ベルベル2番目の刺客。こちらのレベルが15はないとキツイ相手だぞ

斧小人

獲得EX	22
獲得G	80

このフロアでは最弱。飛びこみつつ斧を振り下ろす攻撃に注意だ

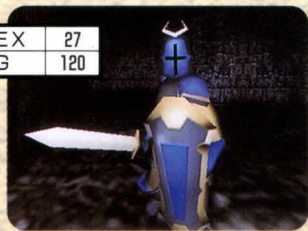
光の衛兵（両手剣）

獲得EX	38
獲得G	160

出現には条件が必要。B3階では一番てごわい相手。油断は禁物だ

光の衛兵（青）

獲得EX	27
獲得G	120

レベルが12あれば余裕。一撃入れたら後退して、間合いを広げよう

女衛兵（格闘家）

獲得EX	36
獲得G	140

黒騎士との戦闘後に登場。正面で闘うと体力が激減してしまう強敵

クラブ

獲得EX	38
獲得G	1000

トラップ作りは得意だが、実戦は弱い。2～3回斬れば倒せるはず

シルヴァーナ

獲得EX	245
獲得G	250

弓を使って、遠距離から平行移動しつつ攻撃するのがわりと安全だ

2 レベル上げポイント

扉の開閉で敵の出現がリセットされるのは今までどおり。B3階で比較的闘いやすい場所は、ファブリスからシャロンを助け出した場所（マップ記号⑩）の先にある、南北に長く続く部屋になる。通路が縦長なので、敵に周囲を囲まれることもなく、しかもこちらに優位な間合いを保って闘うことができるぞ。できればここでレベル14くらいまで上げておくと、後のイベント戦闘がとても楽になる。

ちなみに、このフロアの敵は4種類。青い鎧の衛兵と斧を持った男は、序盤から登場してレベルが17になると出現しなくなる。残りの女格闘家と光の衛兵は、黒騎士と闘った後から現れるはず。ただし、光の衛兵の方は、一度別のフロアに行かないと出現しない。両者とも、普通に進めればレベル17で消える。

▲リーチの長い敵がいないので戦闘はB4階より楽だ

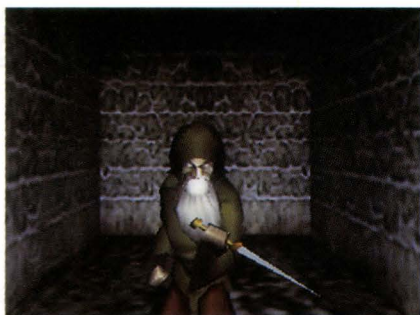
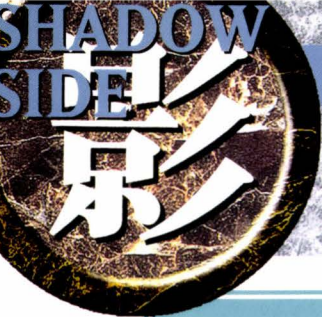
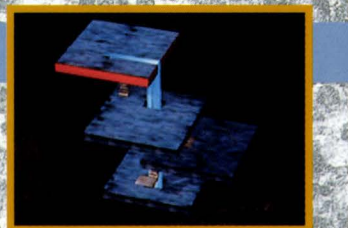
3 鍵を開けるために

シャロンの悲鳴が聞こえる部屋へ入るには、「銀の鍵」を入手しなければならない。まずは、上り階段から南へと進み、クラブと3回続けて会話して「動く床」の部屋へ。首尾よく「動く床」を通り抜け、不思議な扉を壊したら、クラブをさっさと倒してしまおう。これで商店街に行けるはず。道具屋の隣りの部屋にはボタンがあって、これを押せばクラブの仕掛けを解除できるのだ。以上で、鍵を手に入れる準備はすべて完了。あとは中央の小部屋に行き「銀の鍵」を掘り起こすだけだ。手に入れたらすぐにシャロン救出に向かおう。

また、シャロンを助けたあと、その部屋から進むには、入ってきた扉の方に一度もどること。そこでボタンを押して扉に鍵をかければ、反対側の扉の鍵が開くようになっている。

▲シャロンが危ない！　あせる気持ちを抑えて行動だ

4 闇商人の利用方法

B4階同様、このフロアでも闇商人がひっそりと商売をしている。扱っている品物は主人公の防御力を5ポイント上昇させる秘薬で、ここでしか手に入らない。値段はちょっと高く、10000G。所持金に余裕があれば、試してみてもいいぞ。ちなみに、この闇商人とも闘えるが、勝ってもアイテムは手に入らない。

▲両手剣を使っている人は、買ってみるといいかも…

地下2階

まだ見ぬ地上を求めて、果てしなく続く死闘

EVENT ITEM GET&USE

B2階で入手できる「石板のかけら」は2枚だ。ベルベル、クラブとの戦闘に勝つと手に入るぞ。

GET

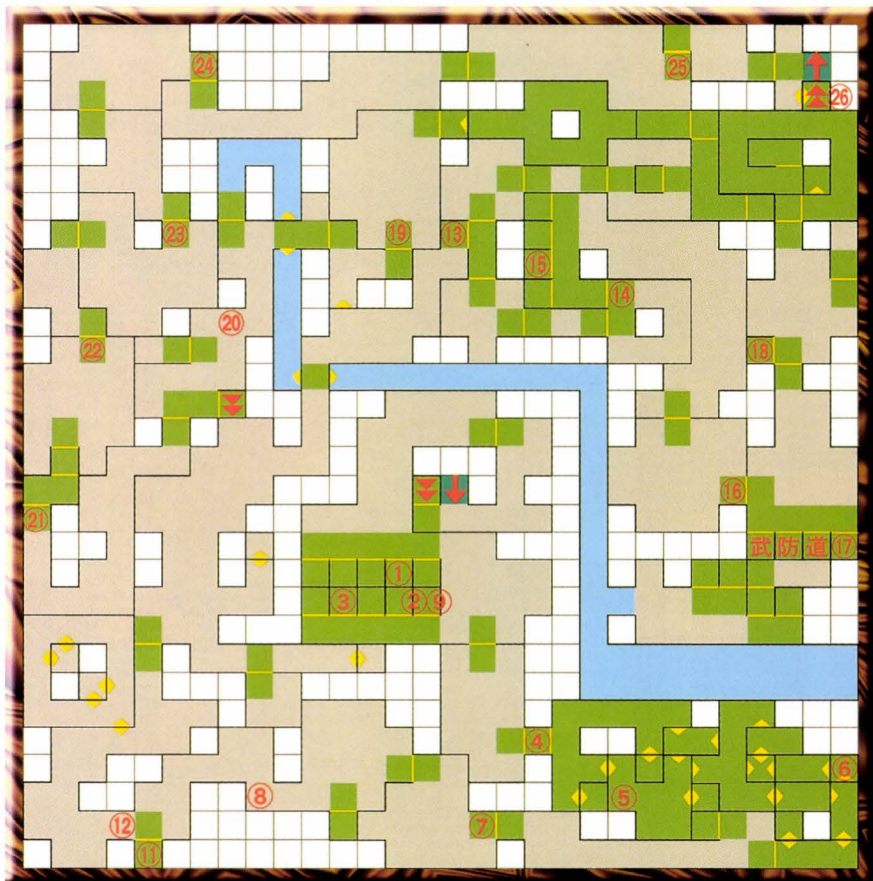
倉庫の鍵

石板のかけら×2

USE

魔法のキノコ

不思議な壺

光のカード

STORY DIJEST

悲しみと怒りが、少年を戦士に変える…

光の一族との数々の死闘を制し、地下2階にたどりついたアストラル。だが地上が近づくにつれ、さらに闘いは激しさを増してきた。侮れない実力の剣士たちが、次々と襲いかかってくる。

そんな状況の中、アストラルはある部屋でとらわれの女魔導師を発見する。しかし、身を緊縛するロープをほどいてやろうと近づいたアストラルを彼女は激しく拒絶し、反対に魔法をかけて弾き飛ばしてしまう。けれども、ここでの出来事が、やがて光と影、2つの一族の運命を大きく変えるものになる。

ここまで順調に冒険を続けていたアストラルを、ある衝撃的な事実が襲う。婚約者のシャロンがカイザーと抱きあっている姿をかいま見てしまったのだ!? 恋人同士のような2人の抱擁に激しく動揺するアストラル……。シャロンのために強くなろうと決心した自分の想いは裏切られたのか？ 彼の心に、今まで知らなかった感情がこみ上げてくる……。そう、それは「怒り」という暗い感情だった。

荒れた気持ちのまま、アストラルは勝負を挑んできたダルク、シルヴァーナを連続して打ち負かす。そのまま、身動きできない2人に自らの憤りをぶつけようとまでするが……。

悲劇はそれだけでは終わらなかった。さらにダンジョンの奥に進んだアストラルは、通路に横たわった人影を発見する。それは親友、ハイドの変わり果てた姿だった…！ ハイドはアストラルに忠告を残し、彼の腕の中で静かに息を引き取る……。大切な友人を殺した光の一族を、初めて本気で憎いと感じるアストラル。すべての怒りを剣にこめてクラブを斬り倒した彼は、一刻も早くこんな悲しい争いを終わらせなければと、痛感し始めていた。

だが、さらに過酷な運命が自分を待っていることを、アストラルはまだ知らない……。

オイラ、すごく眠いんだ……

CHART:B2

ストーリーを早く進めすぎると見られなくなるイベントがある。発生条件に注意しよう。

1 マリアが捕まっている

2 シルヴァーナが捕まっている

3 縛られた白骨死体を発見する GET:倉庫の鍵

4 動く壁の迷路に入る USE:魔法のキノコ

5 カイザーと会う

6 シャロンと会う

7 パワーマスターと闘う

8 カトラと会う。ニーナのことを聞く

9 シルヴァーナがスタリオンに襲われている

10 B3階に降りて、ニーナと会う

11 B2階に上り、小部屋のボタンを押す。動く壁の迷路がくずれる

12 シルヴァーナとマリアの脱走を見る

13 ファブリスと会う

14 ハイドと会う。シャロンとカイザーの話を聞く

15 シャロンとカイザーが抱きあっている

16 ベルベル&紫騎士と会う。紫騎士と闘う GET:石板のかけら

17 ハイドと会う

18 シャロンとカイザーが抱きあっている

19 ダルク&シルヴァーナと闘う

20 ハイドと会う

21 ハイドが床に倒れている

22 クラブ&石の機械と会う。クラブと闘う USE:不思議な壷 GET:石板のかけら

23 光の衛兵と闘う

24 光の衛兵と闘う

25 光の衛兵と闘う

26 階段横の小部屋に入る USE:光のカード

地下1階へ

CHART ANALYSIS

7 パワーマスターと闘う前に

パワーマスターがいる部屋の扉は、主人公のレベルチェックの役目を果たしている。レベルが16未満だと扉は開かないのだ。しかし、レベル16ぴったりでは、パワーマスターとの闘いで受けるダメージが大きい。充分にレベルを上げてから挑戦しよう。レベル18以上だと闘いが非常に楽になる。自信がない場合は、必ずセーブをしておくこと。ちなみに、「動く壁の迷路」を壊すボタンはこの先にあるぞ。

9 シルヴァーナの災難

チャート②でぐるぐる巻きになっていたシルヴァーナ。この後、チャート⑤のカイザーに会ってから小部屋にもどると、またまたスタリオンに襲われているのだ。チャート⑧のカトラと会ってからB3階にもどるついでに、小部屋をのぞくと効率がよい。ただしチャート⑫を見てしまうと発生しなくなるので注意。

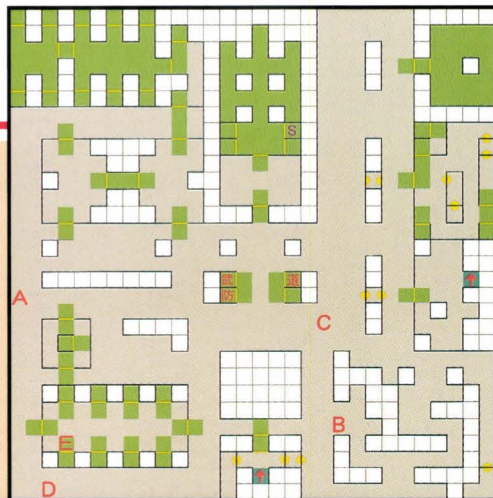
▶シルヴァーナはスタリオンのお気に入り?

10 恋する猫娘は命がけ

チャート⑧でカトラと会ったら、引き返してB3階への階段を降りよう。ニーナが主人公を待っていて、声をかけてくる。主人公に会えない寂しさに耐えきれなくなって、あとを追ってきたのだ。階段を降りればすぐにイベントが始まるので、場所に迷うことはない。

CHECK! 地下5階に出現する人々 その③

通路のハイドの遺体は、クラブとの戦闘後になくなる。ここでB5階にもどると、以下の3人が出現。ただしニーナは、P.41チャート㉒の後に、B5階でカトラ、ニーナと会っていないと、ここでは出現しないので注意。

A ワイスばあさん:ハイドの死について話す。
B ワイスばあさん:大人になったと言われる。
C ニーナ:王子の目つき怖いですと言われる。
D ニーナ:さっきはごめんなさいと言われる。
E 倉庫前の影の衛兵:立入禁止だと言われる。

ITEM/TRAP

隠し扉に、岩石が落ちてくる部屋、ワープを多用した迷路など、大がかりなトラップが目立つフロア。まず冷静に考えることが重要。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

品名	性能/価格
ブラッドソード(片手)	STR:+28/G:7225
プラチナソード(片手)	STR:+16/G:3600
クレイモアー(両手)	STR:+55/G:12500
バトルアクス(両手)	STR:+43/G:8100
クロスボウ(両手)	STR:+23/G:10800

Protector Shop 防具屋

品名	性能/価格
プラチナアーマー	DEF:+18/G:6020
ウィズダムプレート	DEF:+11/G:3270
プラチナシールド	DEF:+13/G:2408
ナイトシールド	DEF:+8/G:1200

Tool Shop 道具屋

品名	効果/価格
ハーブ	HP回復:+50/30G
エフェクティブハーブ	HP回復:+200/100G
フェアリードロップ	HP回復:+400/500G
テレポートストーン	同一フロアでのワープ/300G

◀B2階の道具屋さんは、メガネっ娘。道具屋さんの中でも、一番幼く見えるけど…？

FLOOR ANALYSIS

現在地がわからなくなったら、マップを開いて確認

1 「動く壁の迷路」攻略方法

動く壁に囲まれた迷路は、B4階で入手しているはずの「魔法のキノコ」が自動的に正しい方向を示すので、その通りに進めばいい。示された方向が行きどまりでも壁が動く場合があるので、キノコを信じて前進してみよう。

迷路の中では、迷っているカイザーと、傷を負って休んでいるシャロンの2人に会える。また、キノコの示す方向と別の進路には「金の塊」があるが、急いで取りに行く必要はない。不用意に動くとダメージを受けるぞ。

▲迷路の出口付近では、傷を負ったシャロンと会えるはず。彼女と会話できたら、迷路を抜けたも同然だ

「動く壁の迷路」最短順路

左の図のルートで迷路を抜けることができる。途中にある「金の塊」は、ダンジョンの先にあるボタンを押して迷路を破壊したあとでもなくならない。まずは、迷路を無事に抜けることを優先しよう。また、左図の青色の部分は岩石が落ちてくる場所。大きなダメージを受けるので要注意。

2 レベル上げポイント

地上が近いこともあり、B2階に出現する敵の能力は高くなっている。フロアの探索を始める前に、主人公をある程度のレベルに上げておく方が以降の闘いが楽になるぞ。階段の前にある広場と、その次の水路ぞいの部屋が敵キャラの出現スポットになっているので、出入りをくり返してレベルを上げてしまおう。

フロアの序盤に出現する剣士や槍使いは、主人公のレベルが22になると現れなくなる。ボウガンを持った女盗賊は、紫装束の騎士を倒すと出現し始める。彼女が出なくなるには、レベル25以上になるか、橋を渡り警報を鳴らす、下の階にもどるの、どれかの条件が必要。

▲剣とボウガンを持っているので間合いがとりにくい

~Enemy in B2~

紫騎士

獲得EX	360
獲得G	230

騎士の中では最強（？）の紫装束。勝つとベルベルに押し倒される…

シルヴァーナ&ダルク

獲得EX	740
獲得G	320

攻撃力のあるダルクを先に倒す。弓があると間合いがとれて便利

女盗賊（ボウガン）

獲得EX	68
獲得G	290

ボウガンと短剣を使い分ける。すばやいバックステップが特徴だ

パワーマスター

獲得EX	320
獲得G	200

最初に強烈な一撃をくり出してくる。攻撃力は高いが防御力は低い

光の衛兵（両手剣）

獲得EX	57
獲得G	200

B３階の剣士よりも、格段に強くなっている。弓での攻撃が有効

光の衛兵（槍）

獲得EX	60
獲得G	250

リーチの長い槍で攻撃してくるので、懐に飛びこんで攻撃しよう

クラブ

獲得EX	38
獲得G	1000

とにかく弱い。一撃で倒せるだろう。ただし逃げ足がとても早い…

光の衛兵（鉄球）／光の衛兵（槍）／光の衛兵（剣）

光の衛兵（鉄球）	獲得EX	370
	獲得G	250
光の衛兵（槍）	獲得EX	380
	獲得G	260
光の衛兵（剣）	獲得EX	420
	獲得G	300

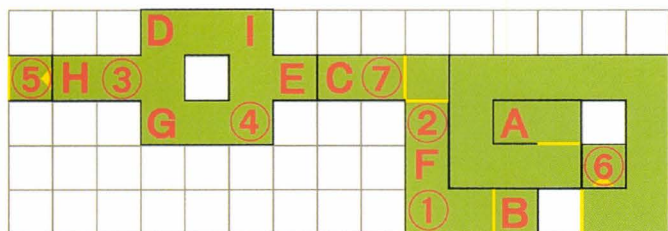
距離をとって弓で攻撃すれば、ノーダメージで倒すのも可能なのだ

3 「ワープゾーン」攻略方法

B２階最大のトラップが、このワープゾーン。いたるところにワープポイントがあり、間違ったワープを使うと強制的にもどされてしまうのだ。また、あせって前に進もうとすると、いつのまにか壁の中に閉じこめられていることも……。どのワープがどの場所につながっているか、メモを取りながらプレイすると攻略しやすい。ちなみに、１回抜け出すと、ワープゾーンは自動的に崩壊してしまう。

▲トラップの後には、シルヴァーナたちとの闘いが

ワープゾーン対応図

発	着
A	①
B	②
C	③
D	④
E	⑤
F	⑥
G	⑦
H	⑦
I	⑦

上図では、アルファベットの文字（英字）がワープする起点となる場所、丸数字がワープの着点を示している。英字と数字の対応は、右にある一覧表を参照してほしい。ここでのワープはすべて一方通行なので、丸数字から英字の地点へのワープは起こらない。

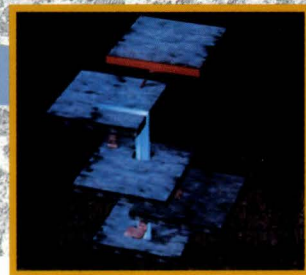
最短のワープでクリアしたいのならば、A→①、B→②、C→③、D→④、E→⑤の順に進むとよい。FからGの４つは使ってはいけないワープとなる。とくにFのワープを使うと、壁の中に飛ばされてしまい、またまた最初からやり直さなくてはいけなくなるのだ。

4 「石の機械」を倒すには

クラブ入魂の戦闘マシン「石の機械」とは、そもそも闘う必要はない。そこをあえて「闘いたい」という人へその攻略法を伝授しよう。

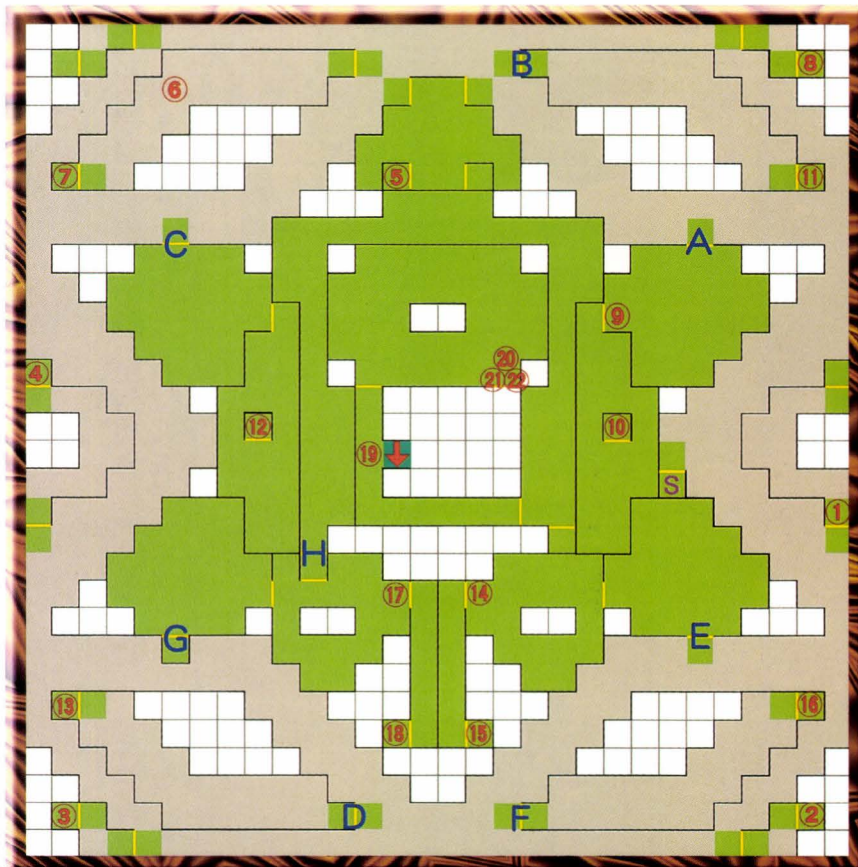
まず倒す前提条件として、B３階の「DEFアップ薬」を売る闇商人をここまで生かしておくこと。そして、使用する装備はクロスボウとプラチナアーマー。そうしたら、前述の「レベル上げ」で解説したように、ボウガンを持った女盗賊の出現エリアで、彼女が出現しなくなるレベル25まで闘い続ける。次に所持金で可能な限り、闇商人の薬を買って飲もう。さらにその残金でハーブを準備したら、やっと闘いに挑める。戦闘時は、敵のいた反対側の部屋のくぼみで、背中を壁につけた状態で闘うこと。これで図体のデカい敵の必殺技は防げる。あとは、ただただ持久戦だ……。

▲でも、勝って得られるのは経験値だけなんだけどね…

THE 1 ST BASEMENT 地下1階

光と影の最終対決、その果てにあるものは……

EVENT ITEM GET&USE

B2階へつながる階段は厚い鉄板で封鎖されている。「バール」で鉄板を外すまでは使用できない。

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

友が夢見た地上への扉は開かれるのだろうか？

地下2階で遭遇した親友ハイドの死の衝撃も冷めやらぬまま、光側の転送装置で運ばれてきた地下1階。夢半ばに散った友のためにも、必ず地上の世界を見ると決意したアストラルは、フロア探索へと踏み出す。

その直後、強奪したカードで、アストラル同様にこのフロアへワープしてきていたカトラと再会。そこで、父ウォトシーカが、光の一族を倒すことと同時に、テッシオの進言を受けて、飛び散った石板のかけらを集めるように、配下の者すべてに命令したことを教わる。しかも、かけら1つでも見つけて差し出せば、10000ゴールドの賞金が与えられるというのだ。

自分の持つ破片がその賞金の対象となっていることを知ってか知らずか、ただアストラルは長年に渡る両族の闘いを終わらせるため、石板の意味を知るため、ひたすら地上を目指す。

しかし、彼の成長と決意を知らぬカイザーは、シャロンをモノにしたい焦りもあってか、アストラルを冷たくあざけるだけ。一方、彼の変化を目の当たりにしたシャロンは、揺らぐ心を確かめるべく、アストラルにキスをせがむ。彼を取りまく2人の女性、シャロンとニーナ。彼は最後にどちらを選ぶのだろう…。

そんな人の思いとは無関係に闘いは激しさを増し、封印された扉が次々と行く手を阻む。

そして、やっとたどりついた場所には、敵将ファブリスの前で膝を落とすカイザーがいた。降伏をすすめるファブリスの言葉をさえぎり、闘いを挑むアストラル。そして、一瞬の油断をつき、彼の渾身の一撃がファブリスの右腕を斬り落とす。その瞬間、アストラルめがけ、マリアの究極魔法が放たれ、すべてがまっ白な光の中に包まれ消え去った。ついに、アストラルは「空」を見ることなく……。

CHART:B1

ボタンと対応した扉を見つけることが大切。特徴的な形のフロアなので効率よく回ろう。

1. カトラと会う
2. カイザーと会う
3. シャロンと会う。キスをする

4. エポが考えごとをしている

5. 倉庫を調べる　GET:バール
6. スタリオン&カトラに会う
7. 青色のボタンを押す。Aの扉が開く
8. ペルシアがサブリナにお仕置きされている

9. ウィリアムと会う　GET:写し絵
10. 赤色のボタンを押す。Bの扉が開く
11. ピンク色のボタンを押す。Cの扉が開く
12. 緑色のボタンを押す。Dの扉が開く
13. 水色のボタンを押す。Eの扉が開く
14. サブリナ&ペルシアと会う。ペルシアと闘う

15. 黄色のボタンを押す。Fの扉が開く
16. 白色のボタンを押す。Gの扉が開く
17. サブリナと闘う

18. 黒色のボタンを押す。Hの扉が開く
19. 階段が閉ざされている USE:バール、GET:石板のかけら
20. マリアと会う
21. カイザー、シャロンがファブリスに追いつめられている

22. ファブリスと闘う

CHART ANALYSIS

② シャロンとカイザーの関係

チャート②のカイザーとチャート③のシャロンは対になっているイベントだ。マップ記号②、③の2か所のうち、先に行った場所でカイザーが出現し、残りの片方でシャロンが現れる。そのため、マップ記号③の場所を先に訪れれば、チャートとは逆にカイザーが出現し、反対に②の場所でシャロンと会うことになる。ちなみに、シャロンに会うと選択肢が出現するが、この時「キスをしない」を選んでも、その後のストーリーに影響はない。

▶カイザーの態度はいつも皮肉気…

⑲ 閉ざされたB2階への道

B1階の下り階段は、ぶ厚い鉄板でふさがれている。バールを手に入れていれば外すことができて、B2階に降りられるようになる。この鉄板にはさまっている「石板のかけら」の入手は、ファブリスと闘うための条件でもある。バールを持っていない場合は、B1階の北側にある倉庫にもどって調べてみよう。

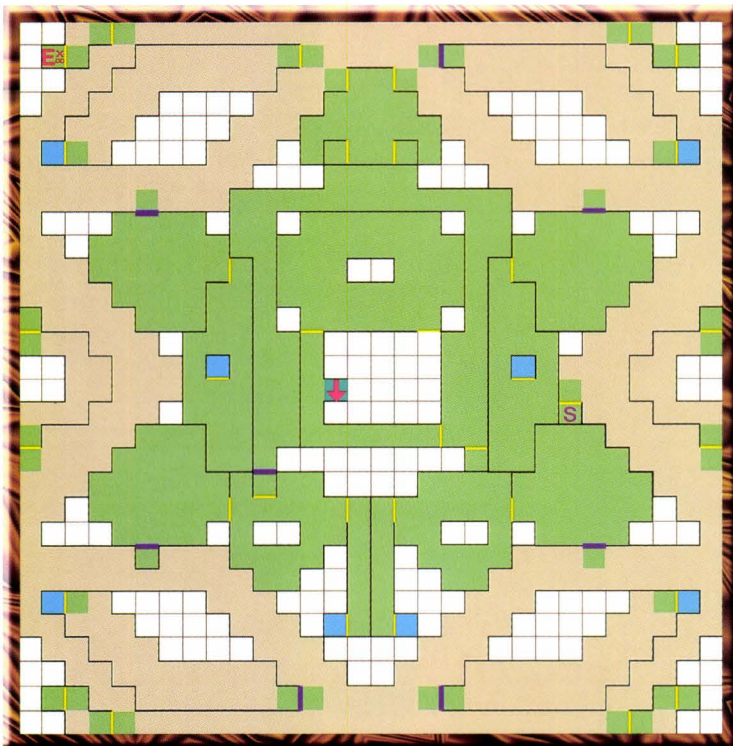
⑳ マリア登場！ 物語は最終局面へ

「影編」最後の敵ファブリスと闘う前に、入手アイテムが不足していないかのチェックがある。必要なアイテムは、「光編」でも入手可能なB5階の1枚以外の「石板のかけら」6枚と、B2階で手に入る「倉庫の鍵」。これらが全部そろっている場合、チャート⑳でマリアに弾き飛ばされた後、もう一度同じ場所に向かえば、チャート㉑のイベントが発生しているはず。ただし、そろっていない場合は何度行っても、マリアに吹き飛ばされることになる。

見落としがちなのは「倉庫の鍵」。転がっている死体を調べて手に入れるもので、敵を倒して入手するアイテムとは異なるので要注意。

▲少女のような容姿ながら、すぐれた魔導師のマリア

ITEM/TRAP

フロア全体を使った大がかりな仕掛けがポイント。敵が強いので、こまめなセーブとHP回復を心がけよう。このフロアに店はない。

※アイテム記号の横に「∞」がある場合、その場所を訪れるたびにアイテムが持てるだけ手に入ることを表しています。

FLOOR ANALYSIS

1 封印解除の方法

近づくと押しもどされる扉は、合計で8か所。それぞれの扉に、封印を解除するボタンが1つずつ存在している。ボタンのある部屋と対応している扉の場所は、P.48のマップとP.49のチャートを参考にしてほしい。

注意すべきはボタンを押す回数。各ボタンは1回押せば扉が開くようになっている。2回押すと機械が再作動して、扉は封印されてしまう。ボタンを押した後のメッセージ「機械が止まる音がした」の表示を確認しよう。

2 レベル上げポイント

B1階でもっとも効率のよいレベル上げポイントは北西の通路。すぐそばの小部屋にはエフェクティブハーブが無数に生えているので、HPが減少しても簡単に回復できるのだ。セーブポイントである休憩所付近の通路も有効だが、体力の回復には手間がかかる。

また、このフロアには4種類の敵キャラが出現するが、このうち女聖者2種類と光の騎士は、主人公のレベルが27になると現れなくなる。ペルシアとの闘い以降から現れ始める光の指揮官のみは、レベル39まで出現するが、一度セーブすると現れなくなってしまうのだ。

~Enemy in B1~

サブリナ

獲得EX	566
獲得G	620

不用意に接近すると連続攻撃を食らう。離れて弓で闘うのがベスト

光の女聖者(緑)

獲得EX	70
獲得G	300

遠距離から攻撃してくる。すばやく近づいて間合いをつめよう

光の女聖者(白)

獲得EX	75
獲得G	340

緑の女聖者よりも、わずかだが能力値が高い。攻略方法は変わらず

光の騎士

獲得EX	88
獲得G	333

槍だけではなく、盾を突き出して攻撃してくる場合もあるので注意

指揮官衛兵

獲得EX	148
獲得G	380

動きがすばやく、攻撃力や防御力も高いぞ。先手必勝を心がけよう

ペルシア

獲得EX	200
獲得G	10

サブリナの部下の剣士。見た目を裏切ることなく、非常に弱いが……

ファブリス

獲得EX	1000
獲得G	0

上段からの攻撃を受けるとダメージが大きい。剣だが、リーチも長い

マリア

獲得EX	?
獲得G	?

実力は未知数。彼女が放つ光の究極魔法が、物語の大きな鍵となる

IGHT SIDE LIGHT SIDE

[光編]

LIGHT SIDE

LIGHT SIDE LIGHT SIDE

IGHT SIDE

あれから20年。記憶を失くした男が過去を求めて、地下城へと赴く…。光と影の物語、ここに完結!!

光の一族

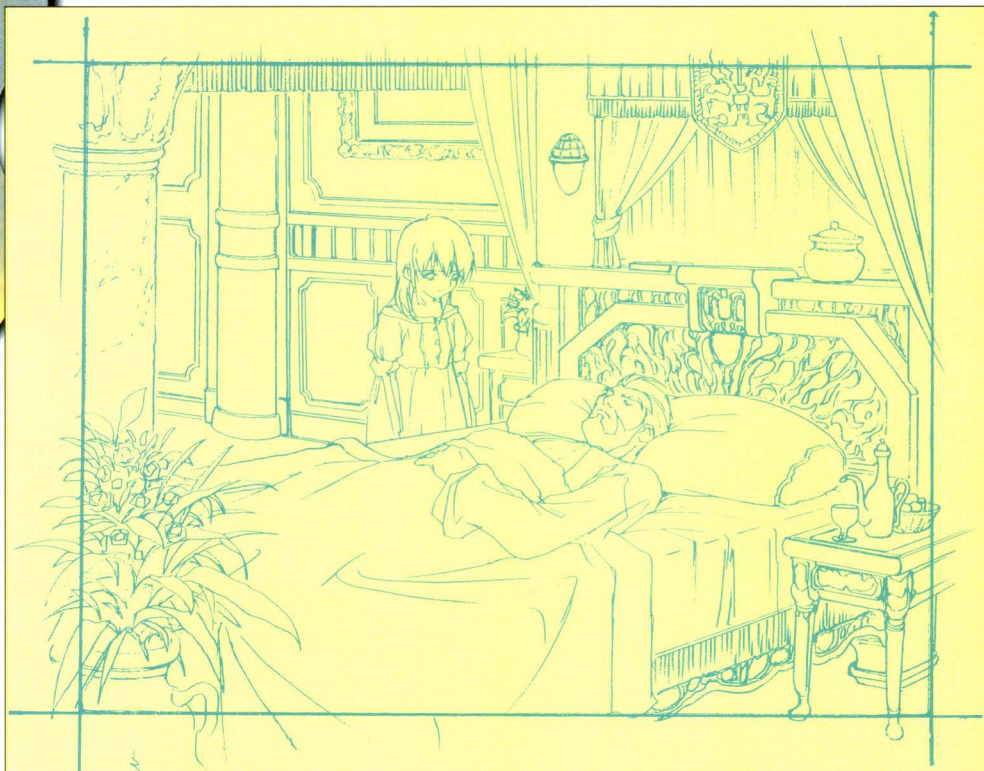
「キャラクター紹介」

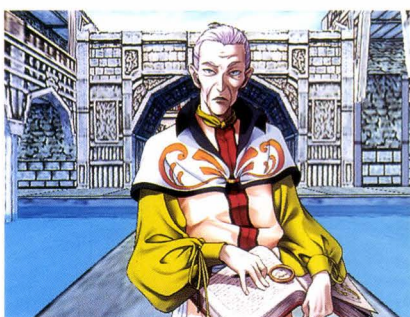
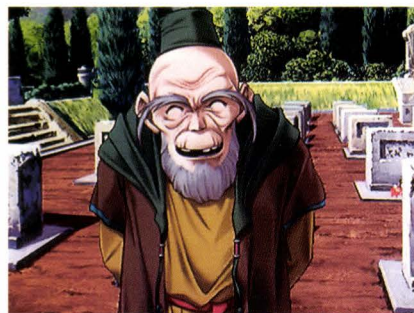
LIGHT CLAN in LIGHT SIDE

光編

過去の記憶を失った主人公は、地上から、光の一族として行動することになる。新しい仲間たちの紹介だ。

ファブリス Fabrice

かつては最強の敵として、主人公と闘った光の一族の王ファブリス。勇猛な剣士だったが、20年の歳月は彼の容貌を大きく変えた。「光編」では、主人公は彼に仕えることになる。

▲両親は処刑し、残されたマリアを養女として引き取ったファブリス。一時は彼を恨んだマリアだが…

メンザ Menza

ファブリスの側近で、神経質そうな男。ずるがしこい考えを持つ彼は、立場や言動が影の一族のテッシオとよく似ているが…。

光の一族の住む街にある墓地で、墓守をしているじいさん。やさしい性格で、しばしば主人公の相談にものってくれる。

Valboli バルボリじいさん

◀B３階で、影の衛兵と闘うウィリアム。最初は強気だったが、勝てそうもないとなると、主人公に頼ろうとする……

ウィリアム William

光の一族の王子で、ミューの婚約者。かなりイヤミで自己中心的な性格。ミューが主人公に惹かれているのを察してか、嫌がらせをしてくるが、自分は初恋の女性を忘れられないでいる。

◀キャロットのお尻の匂いをかいでいる、彼の恍惚の表情に注目！　実はロリコン…？

リゲル Rigel

主人公の友人。口では影の一族を自分の手で倒すなどと、血気盛んなことを言っているが、実際には敵の女性たちが目当てだ。彼の行動は、影の一族のスタリオンにそっくり。

◀B２階にいたニーナを捕えて、秘部をじっくり観察中のリゲル。何かわかった…？

◀お気に入りのデルタには、こともあろうに「彼女になってくれ」と猛烈にアタック!!

アルゴ Argo

主人公の友人で、闘いよりお金のタイプ。世界が統一されて平和になったら、商売を始めて一儲けしてやろうと企んでいる。

光の究極魔法を継承する心やさしき女魔導師

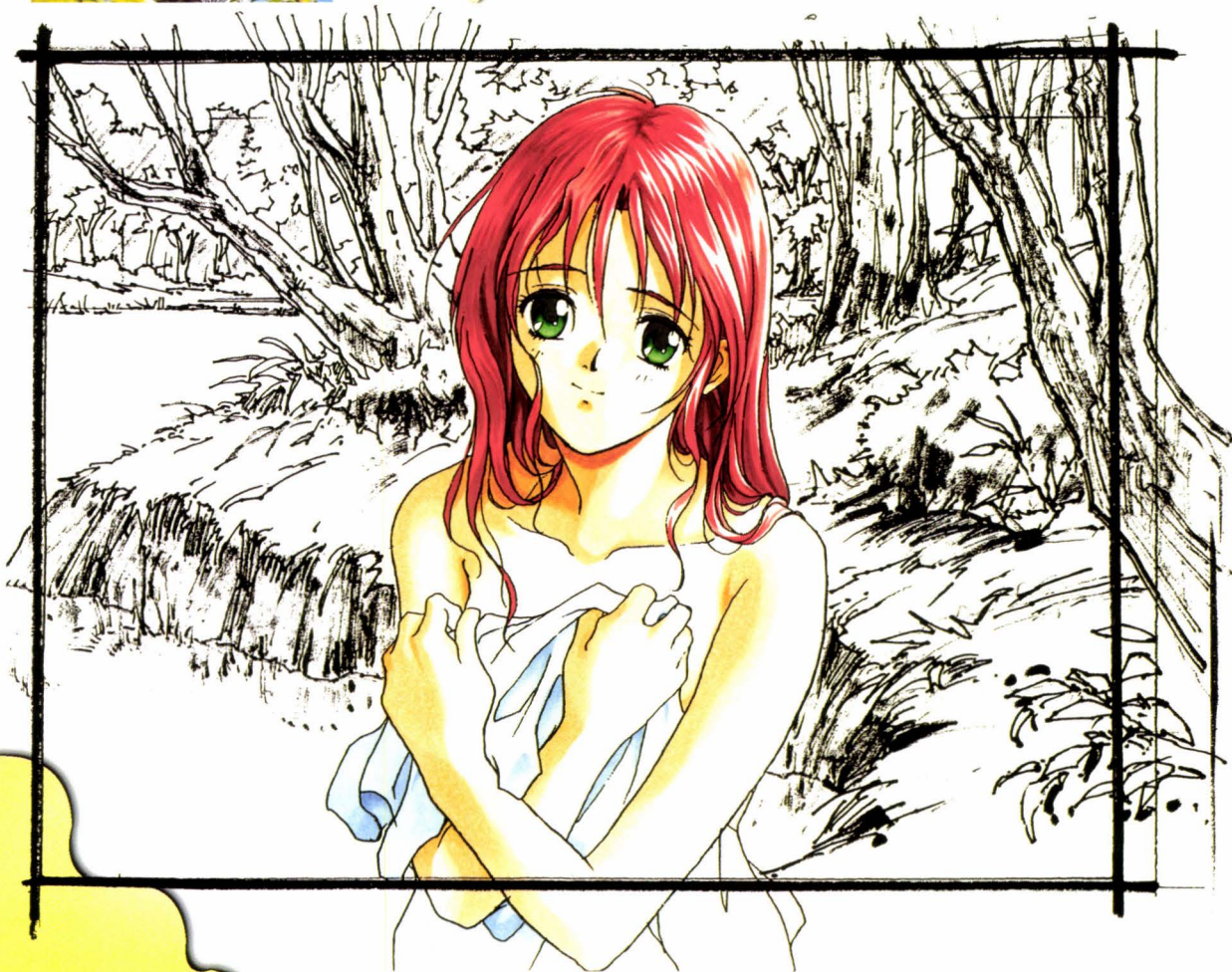
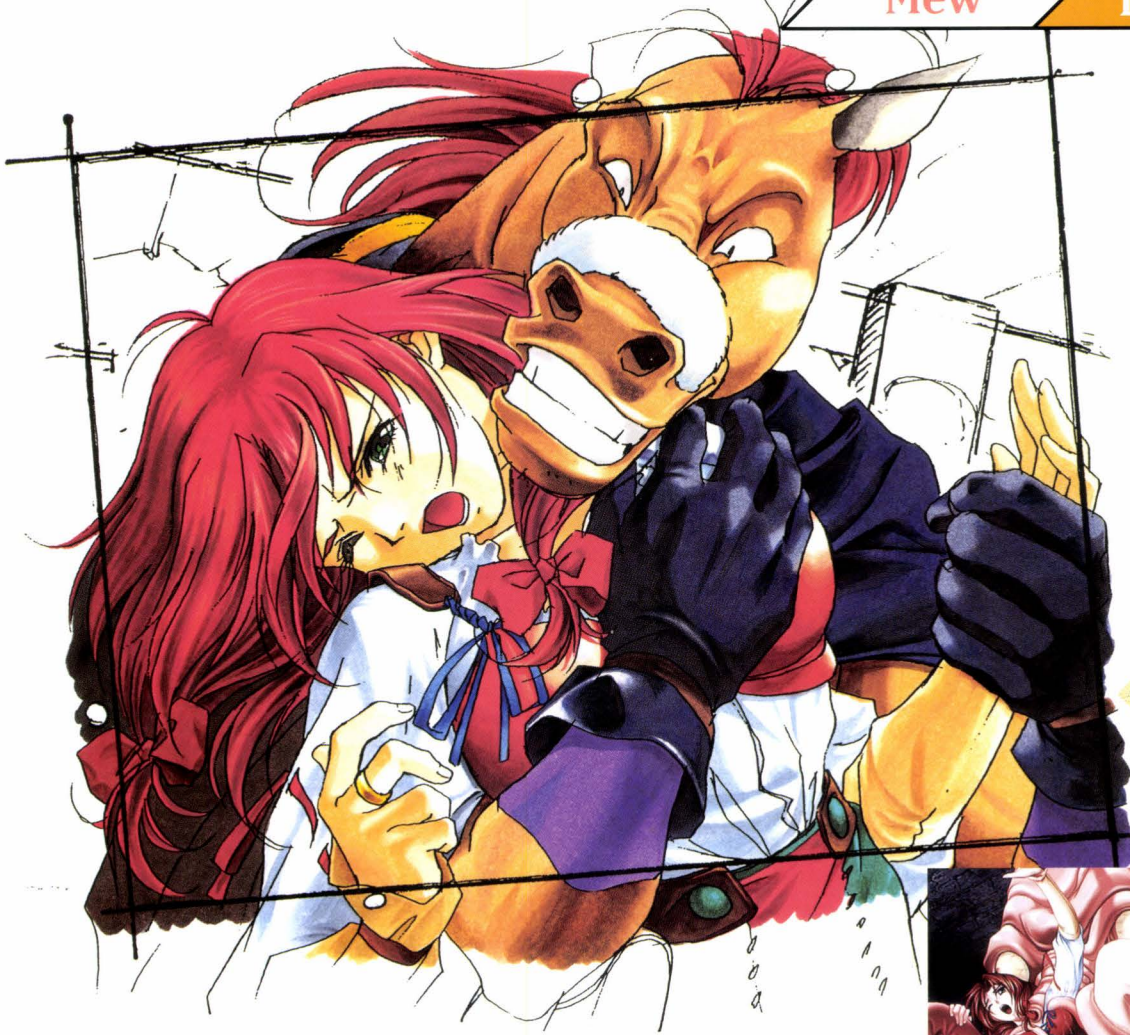
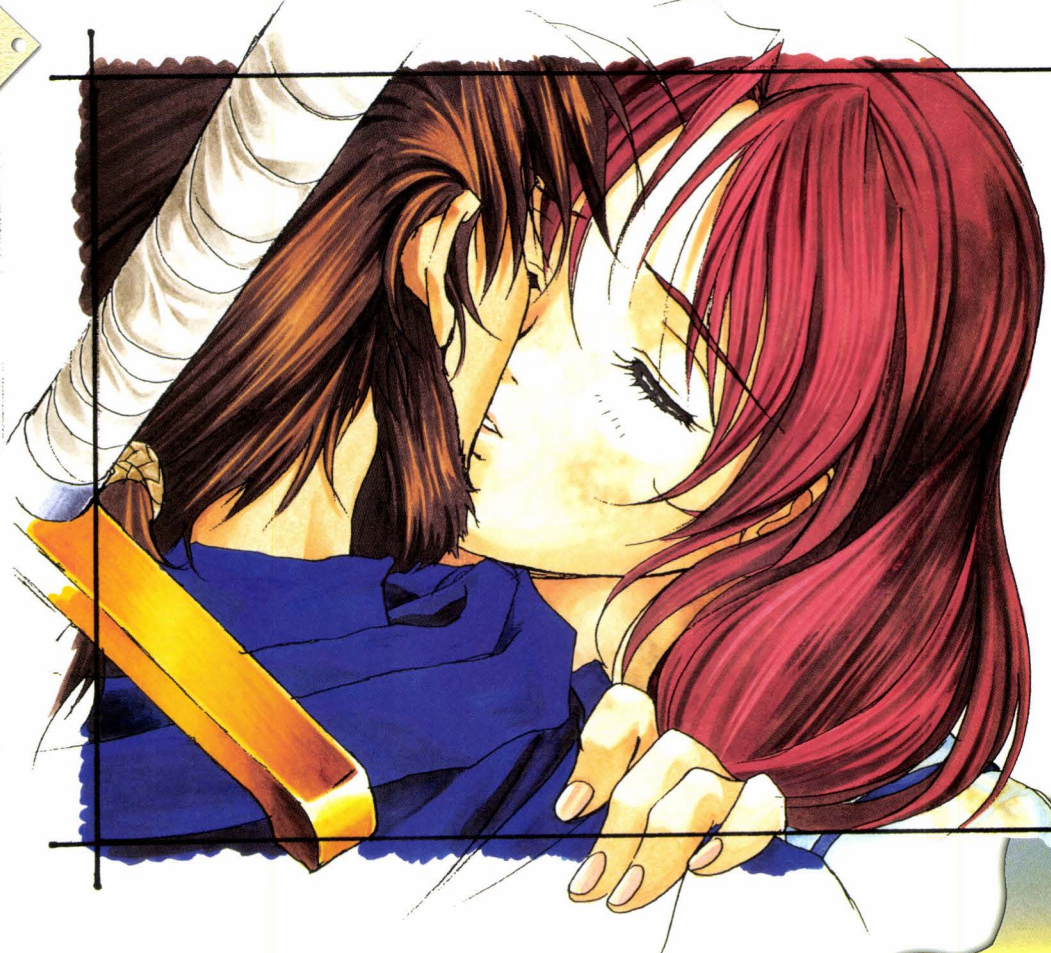
ミュー

PROFILE

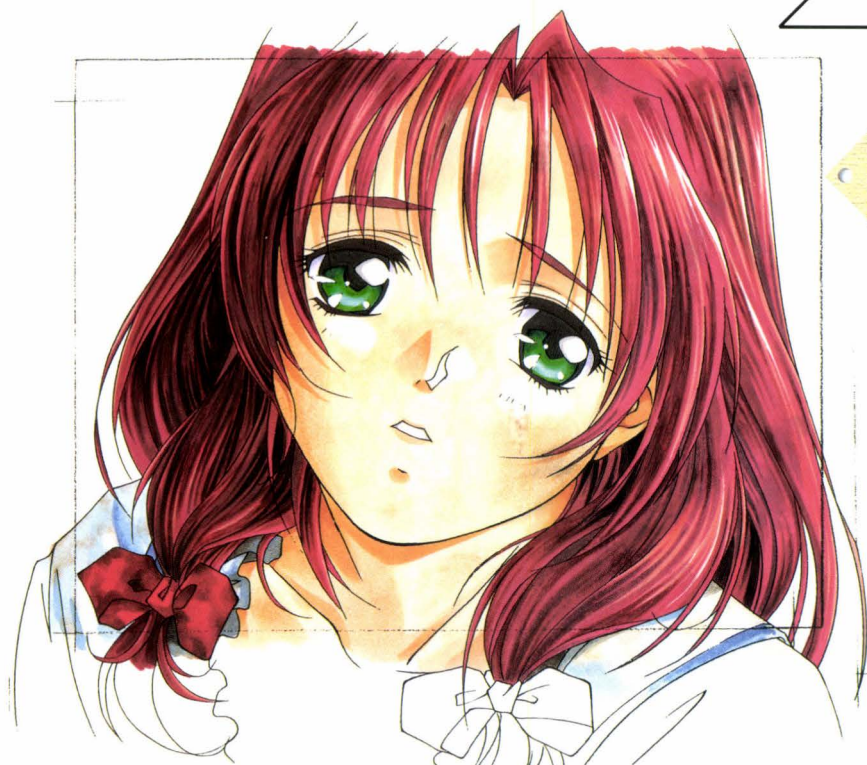
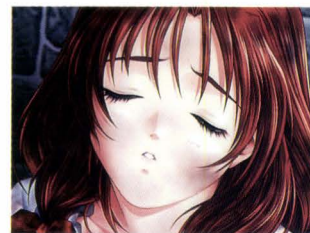
光の一族の女魔導師。母マリアから「光のリング」を受け継ぎ、究極魔法を使うことができる。おとなしい性格だが芯は強く、自分の意見をしっかり持っている。

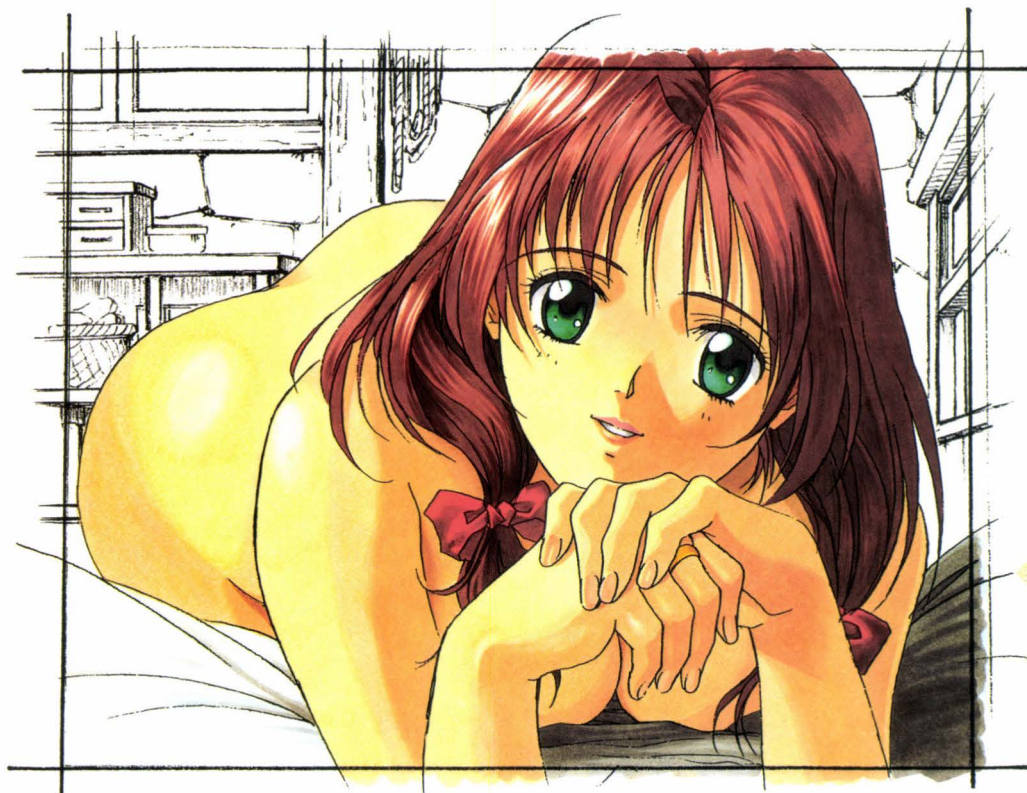
自分の強さを知らないのですか？

地上の湖のほとりで水浴びをするミュー。彼女の裸体の美しさに、記憶を失った主人公はしばし見とれてしまう

平和な湖畔に突如現れた巨大な熊。ミューは襲われそうになるが、すかさず主人公が助けに入り、事なきを得る

Mew
LIGHT CLAN
in LIGHT SIDE
Ｂ１階では、悪名高き影の一族の種馬、スタリオンがミューを襲う。特製の媚薬を飲まされそうになるが……
閉ざされた扉の呪いの封印を解くことで疲弊しきった、彼女の肉体と心に必要なのは、確かな唇のぬくもり…
目を閉じててください

私だって光の一族の魔導師です

完全に閉ざされている
Ｂ４階の「呪われた扉」。
ミューは光の精霊の力
を借り、難度の高い魔
法で怨念を解放する

扉の呪いは解けたのだ
が、久々に魔法を使っ
たミューはパワーをコ
ントロールしきれず、
ケガを負ってしまう

介抱するポルックスに、ミューは気持ちを告げる。どう思われてもかまわないと、彼女は大胆にも身をまかせる…

ふしだらな女の子だと思いますか？

新しい世界を救った2人は、初めから結ばれる運命だったのか……

1年後、主人公とともに、幸福な生活を送るミュー。彼女の望んだ「これから」の世界は、永く続くことだろう…

Eolia

エオリア

PROFILE

影編で活躍した光の一族の女剣士、シルヴァーナの娘。剣士として名を売りたいという彼女は、おてんばな気質だけでなく、髪型や服装も母親に似てキュート。

Ｂ４階でスタリオンに捕まり、特製の媚薬を無理矢理飲まされてしまう。ポルックスがスタリオンを退治するが

剣士になった以上は名前を売らないと

20年ぶりに光の一族の女に遭遇し、衝動をおさえきれないスタリオン。エオリアはたて髪をつかんで必死の抵抗

スタリオンに飲まされた媚薬のせいで、エオリアは我を忘れて興奮する。ポルックスにせまり、おいしそうに…

「私……したい」こんな究極のセリフを言わせておいて、このまま引き下がるわけには…

弓矢の腕は超一流？ 勝ち気な瞳が光る弓術士

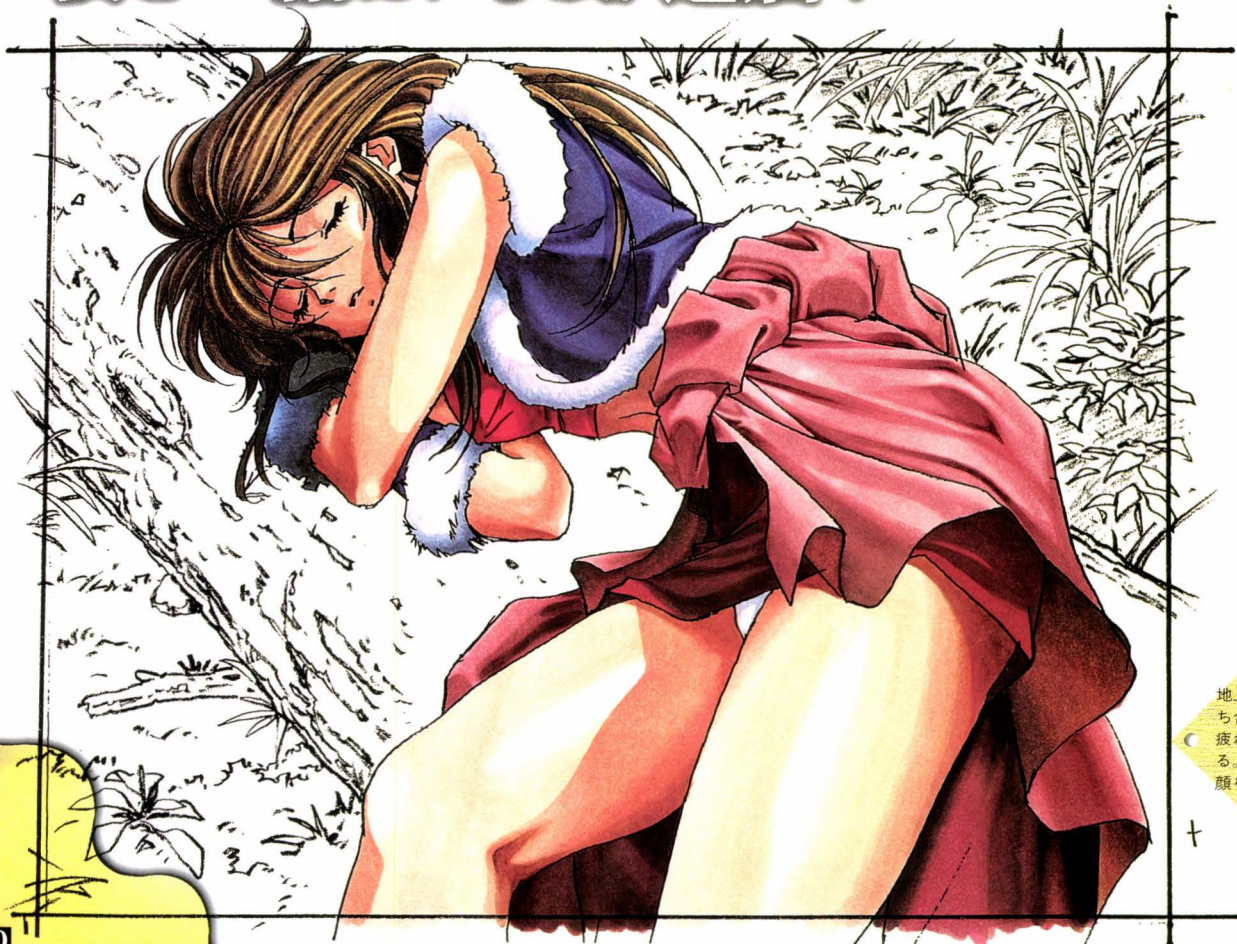
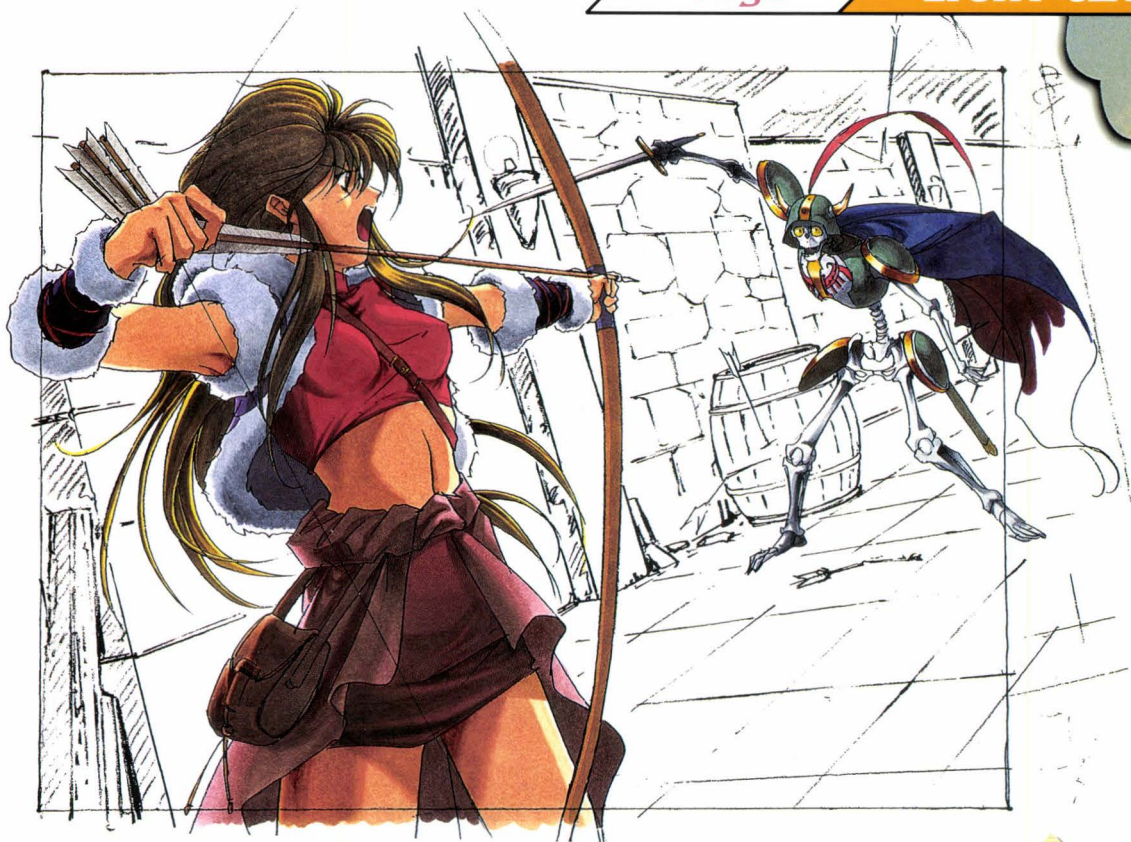
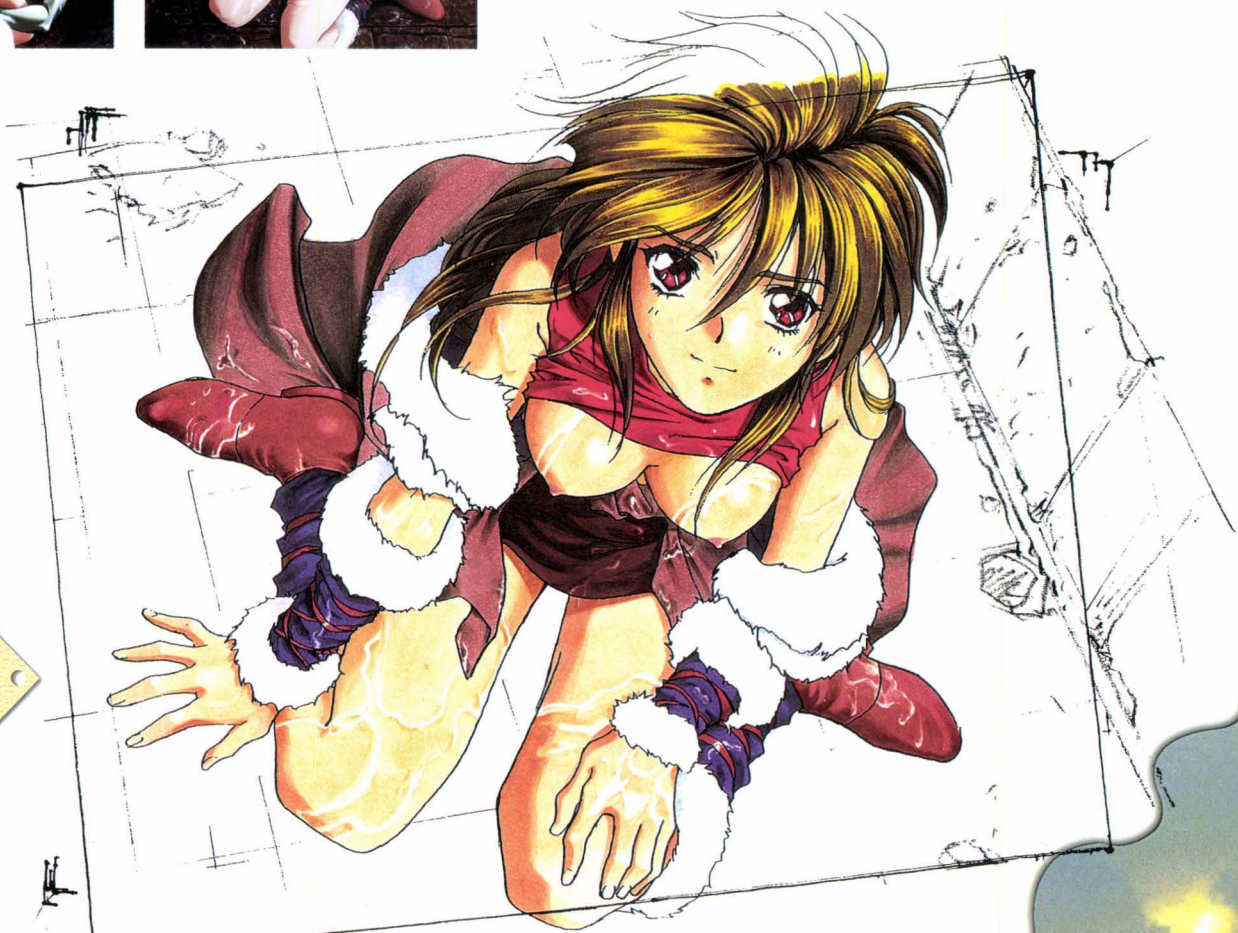
Vega

ベガ

PROFILE

ワイルドな風貌の光の一族の弓術士。影編で主人公と闘ったダルクの娘。思いこみの激しい面があり、主人公をライバル視しているが、やがて淡い想いを抱く。

地下城で救われたお礼にと、ポルックスにキスをするベガ。かなり気持ちが傾いているのか、鮮やかなウィンク

私と一緒にいるのが退屈？

地上の湖畔でベガと待ち合わせ。だが、待ち疲れた彼女は眠っている。心地よさそうな寝顔をずっと見ていたい

男って…見かけじゃないんだ
Ｂ３階にてカトラに遭遇し、弓をつがえる。骨だけのカトラに「脂肪だらけ」と言われて怒ってしまう……
Ｂ２階でカエルの怪物に捕まり、唾液で体中ベトベトに。救ってくれたポルックスを見つめる視線がまぶしい

■まだ見ぬ「恋愛」にあこがれる気弱な女剣士

Rita

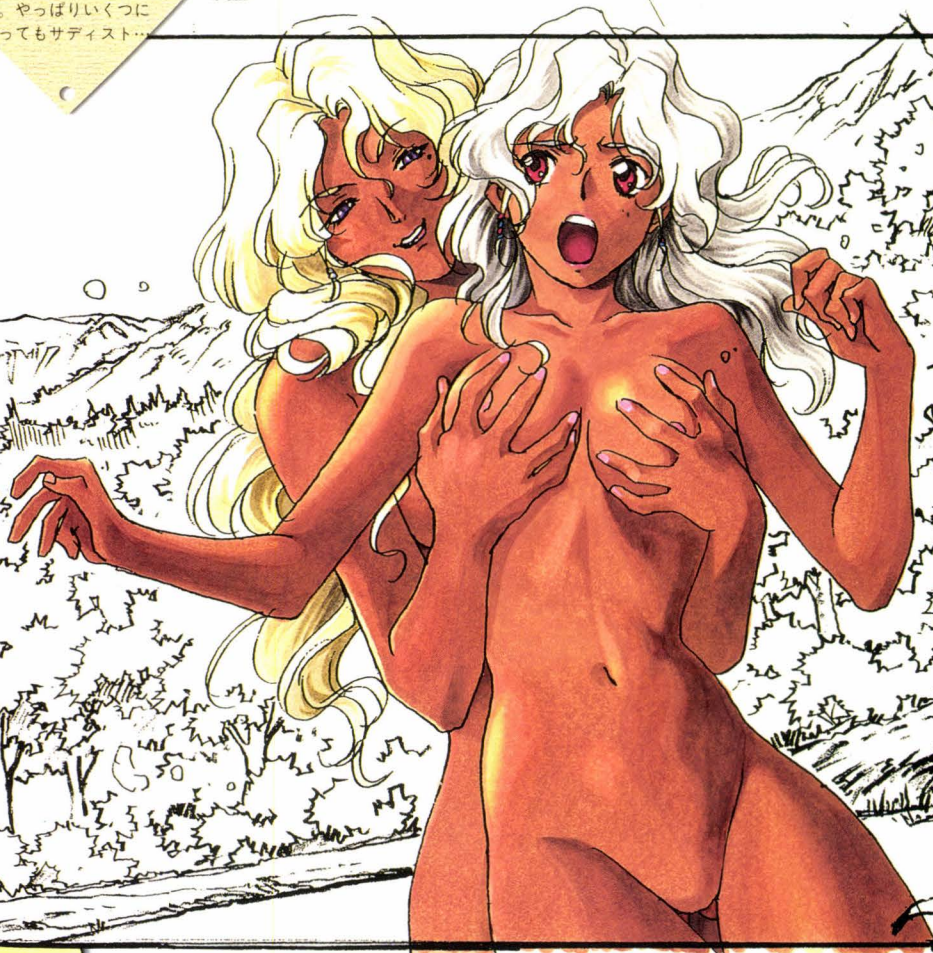
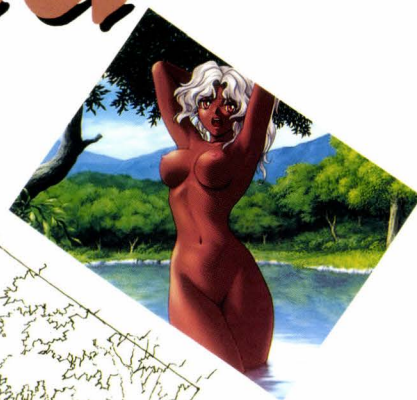
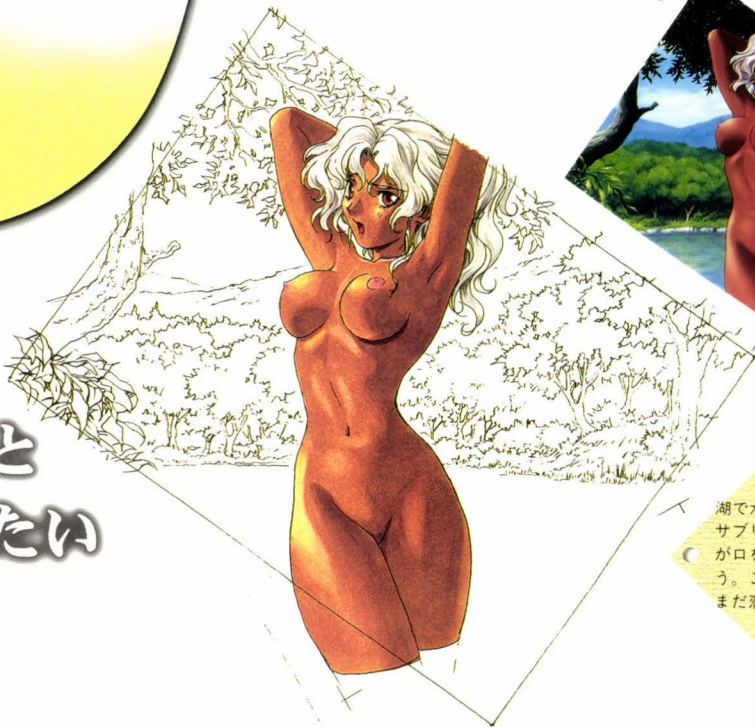
リタ

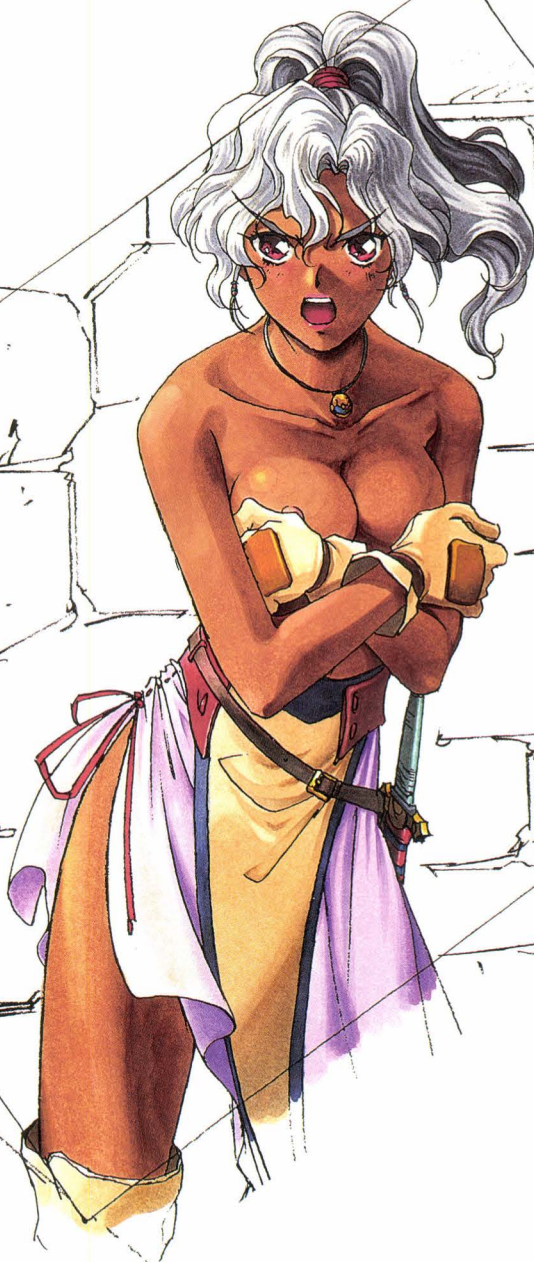
PROFILE

光の一族の女剣士で、サブリナの娘。強い剣士のフリをしているものの、性格は女らしくて怖がり。母親の血を受け継いだのは、その褐色の肌だけのようだ。

素敵な男の子と恋をしてみたい

湖で水浴びをしながら、サブリナに対する不満が口をついて出てしまう。この豊満な身体がまだ恋を知らないとは

背後からサブリナが現れ、女言葉を使っていたリタに、お仕置き宣言。やっぱりいくつになってもサディスト…

本当の私は普通の女の子なの

Ｂ１階にて、床の落とし穴にはまって出られなくなっている……。下の階から見ると、どうなっているのかな？

ポルックスがリタを引き上げた拍子に、鎧と上着まで脱げてしまう。両手でも覆いきれなそうな、見事なバスト

Other Characters

青空の下で暮らす光の一族は、長命で多種族の影の一族とは違って、そのほとんどが「人間」の姿をしている。街を歩いてみれば、懐かしい顔ぶれにも会うことができるぞ。

武器屋のあるじ

光の街の武器屋の主人で、冷静な性格。見た目はコワイが、主人公が新しい武器がほしくなる頃をまるで見計らったかのように、新商品を入荷してくれる。

防具屋のあるじ

武器屋とは対照的に、精悍でさわやかな防具屋の主人。なかよくなるほどに、とっても気のいいヤツだ。防具屋も武器屋と同様、頻繁に品物を入れ替えている。

道具屋のあるじ

こ、この顔はどこかで……！ 光の街では、かつての女剣士エポが道具屋を経営している。20年もたつと、さすがにトウが立って……いや、そんなことない？

換金所のあるじ

森のはずれの金山の中で手に入る「金の塊」を換金してくれる。愛想が悪い。

宿屋のおかみ

とっても普通のおばさん。一泊したあとは「掃除しといてね」としっかりしてる。

After 20years あの女(ひと)はいま…

地下城で闘ったのは、遠い昔のことか…。ベルベルねえさんだけは未だ現役のよう!?

マリア

シルヴァーナ

ダルク

サブリナ

ベルベル

影の一族［キャラクター紹介］

光編

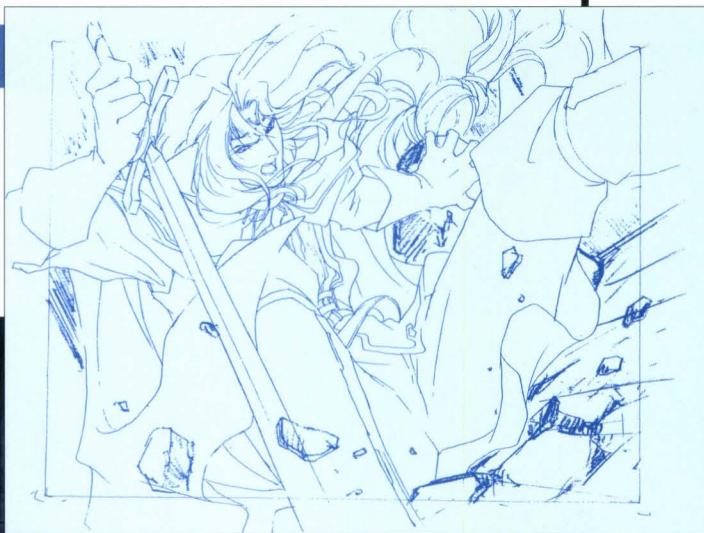
20年もの時を経て、かつての仲間たちと敵同士として再会する。失われた記憶がよみがえる時はくるのか？

ウォトシーカ Waterseekr

「光編」で、主人公が目指す究極の敵…。しかし、物語はやがて複雑な様相を呈し始める。なぜ、光と影が争うようになったのか、その謎に迫った影の王は……!?

▲記憶がもどらない主人公の前で、何者かの手にかかる…

カイザー Kaiser

▶剣技を磨いてきた彼を、ここまで弾き飛ばす相手とは……？

過去、成長したアストラルはおろか、ファブリスにも歯が立たなかった彼も、自分の精鋭部隊を持つまでになった。シャロンとは進展していないようだ。

カトラ&スタリオン Catra & Stallion

20年たっても、まったく変わらない2人。敵として地下城に現れた主人公に対し、闘うべきか悩む。

▲光の一族の剣士ポルックスとして、地下城でめぐりあった主人公の存在を、やがて…

▶相変わらず、何も考えず女を追いかけ回すスタリオン

テッシオ

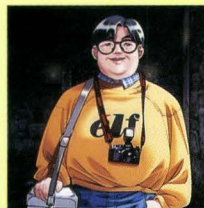
ウォトシーカの側近として、光と影の争いを傍観してきたが……。

ワイスばあさん

物語のクライマックスに登場。光と影の交わりについて探る。

黒頭巾の山賊

ウォトシーカの命により、ミューの弟をさらう。なぜか女言葉？

ニーナの親衛隊(?)

B3階に現れる謎のオタク男。もしかして、君の名前は「芳樹」？

◇「亡き婚約者」への想いを胸にひたむきに生きる

Sharon

シャロン

PROFILE

アストラルは20年前に死んだと思いこみ、仇敵の光の一族を倒すべく、剣の腕をみがいてきた。背中の傷とともに痛み続けるその心は、今も彼を忘れられずにいる。

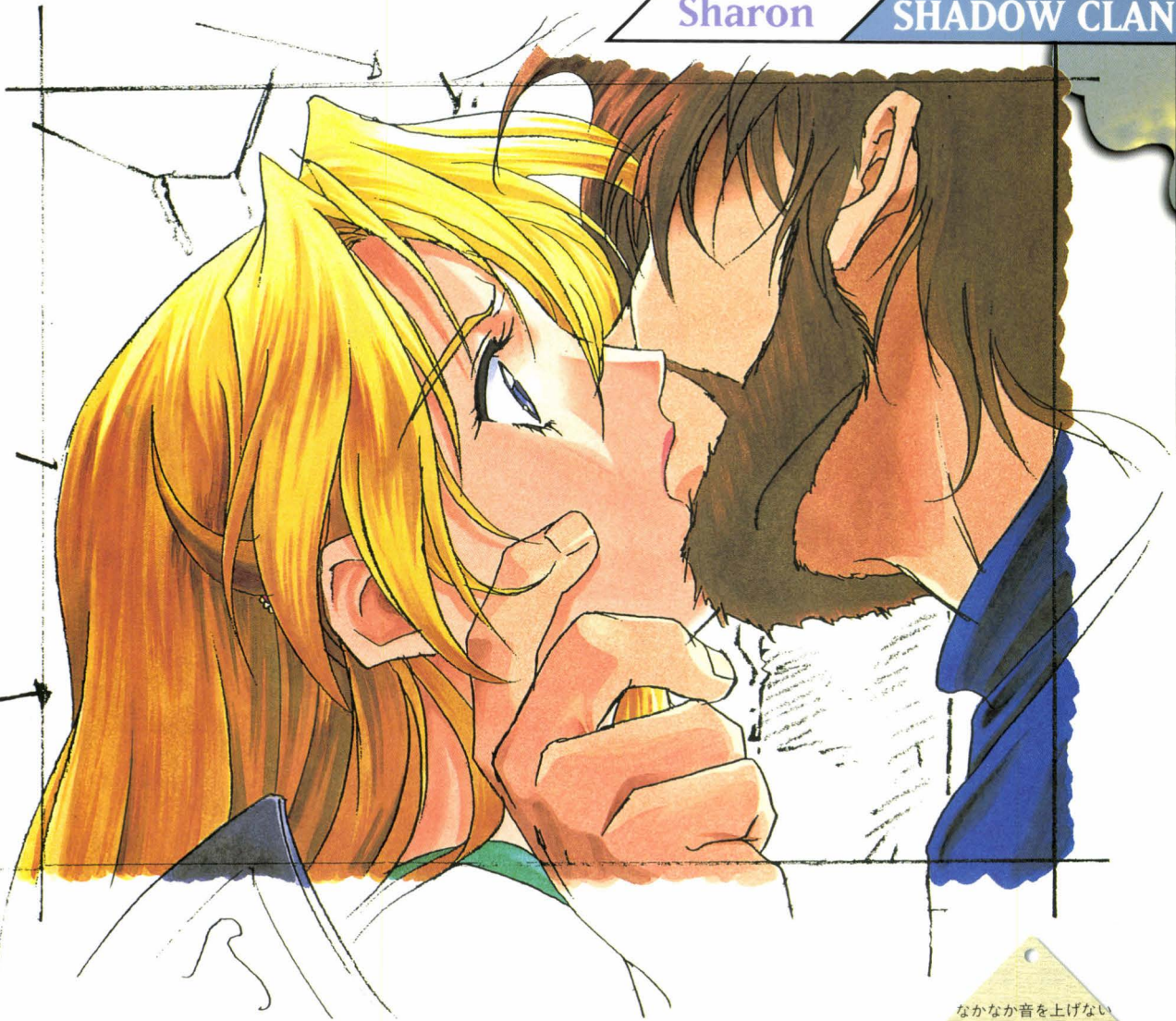
記憶を失った主人公は、かつての自分の婚約者とも知らずにシャロンと剣を交え、そして勝利する（B２階）

私は女じゃない 影の剣士よ!!

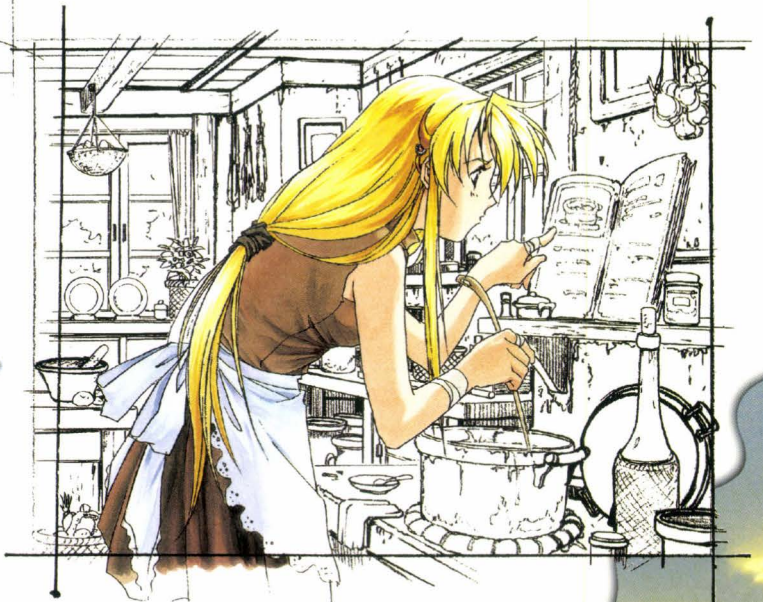
Ｂ３階にて、シャロンの着替えを目撃するポルックス。彼女の背中の傷痕を見て、何かを思い出すのだが……

のぞいていたポルックスに気づき、警戒するシャロン。ポルックスは、彼女から婚約者の話を聞かされる

B 4階で、再度ポルックスと闘うことに。だが、やはり力およばず。「殺して」と願うが…

死んで、愛する男のもとに逝こうとするシャロン。彼女の20年間の想いは、あまりに深い

なかなか音を上げないシャロンに、ポルックスはいきなりキスをする。彼女の心は、何かを感じとるが……

大団円を迎えたあとで主人公が選ぶべき伴侶は、おたがい幼い頃から想いあっていたシャロンなのかもしれない

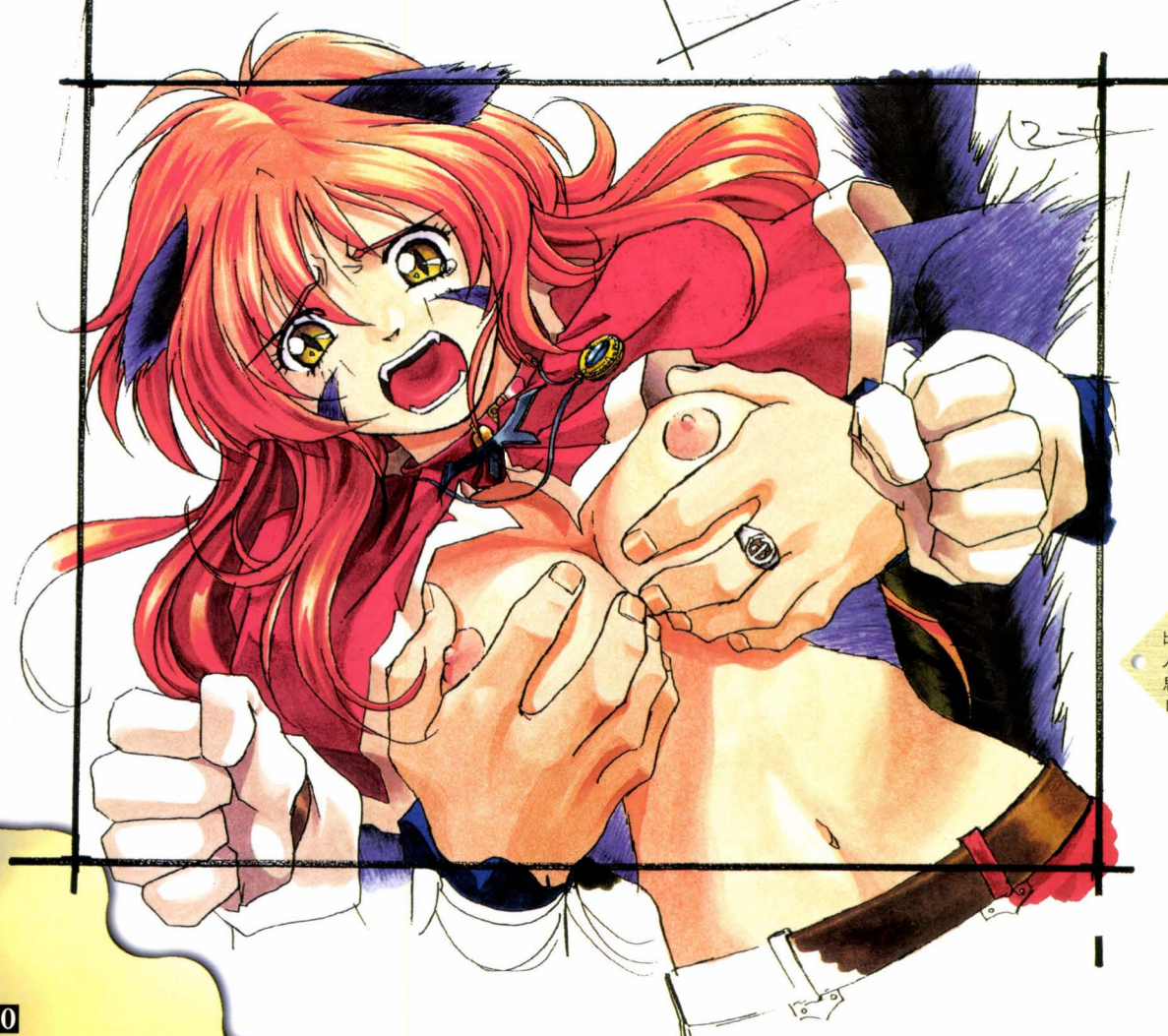
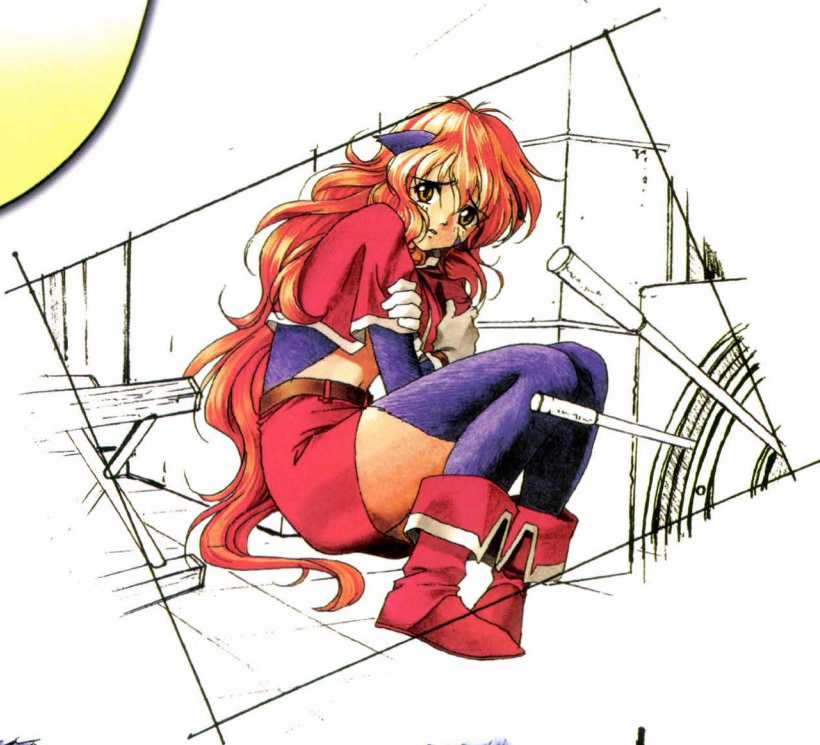
幸せな結婚生活を送る2人。かつて、強い男が好きと公言していた彼女も、剣の腕以外の「強さ」を知ったようだ

ずっと王子のことだけを想い続けています

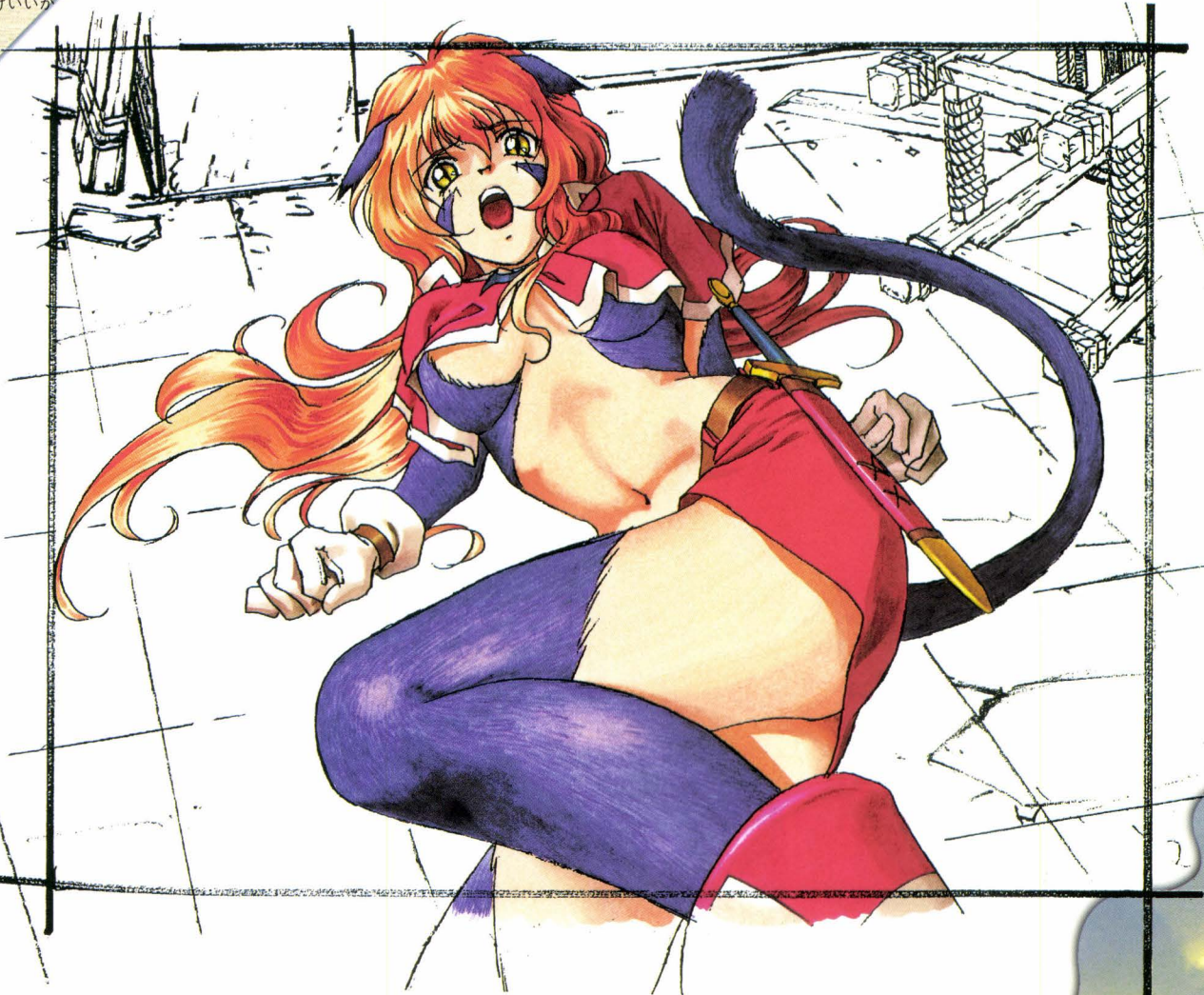
Nina

ニーナ

PROFILE

最愛のアストラル王子を失って20年。母となったニーナは、王子の仇を討つため剣士に志願したが、前線には立たせてもらえず、主にトラップの操作をしている。

記憶をなくした主人公と、B2階の黒い石板の操作室で再会。髭だらけの顔からは、王子の面影は感じられず…

「王子」のことを聞き出そうと忍び寄った主人公だが、つまずいて思わずニーナの胸をわしづかみにしてしまう

Nina
SHADOW CLAN
in LIGHT SIDE
Ｂ２階にて、荒縄の痕が痛々しい…。リゲルの知的好奇心の探求材料にされているところを、ポルックスが救出
あなたは
敵じゃありません
私にはわかるんです。
Ｂ３階にある動く床の操作室。ポルックスが現れ、また驚くニーナ。それにしても薄着だけど、着てるだけいいか

この胸の膨らみを……
覚えていませんか
ペンダントを手わたそうとした主人公の顔を間近で見たニーナは、その正体を確信する…。これが愛の力なのか⁉
Ｂ４階の隠し部屋で、ポルックスに過去を思い出させようとする。かつて嫉妬した時と同じシチュエーション

自分の敏感で大切な部分に、ポルックスの手を導く。こんな大胆なことができるのも、すべて大切な記憶のため

20年ぶりのキスをかわす2人。失った記憶を呼びもどせたのは、深い愛があったからか…

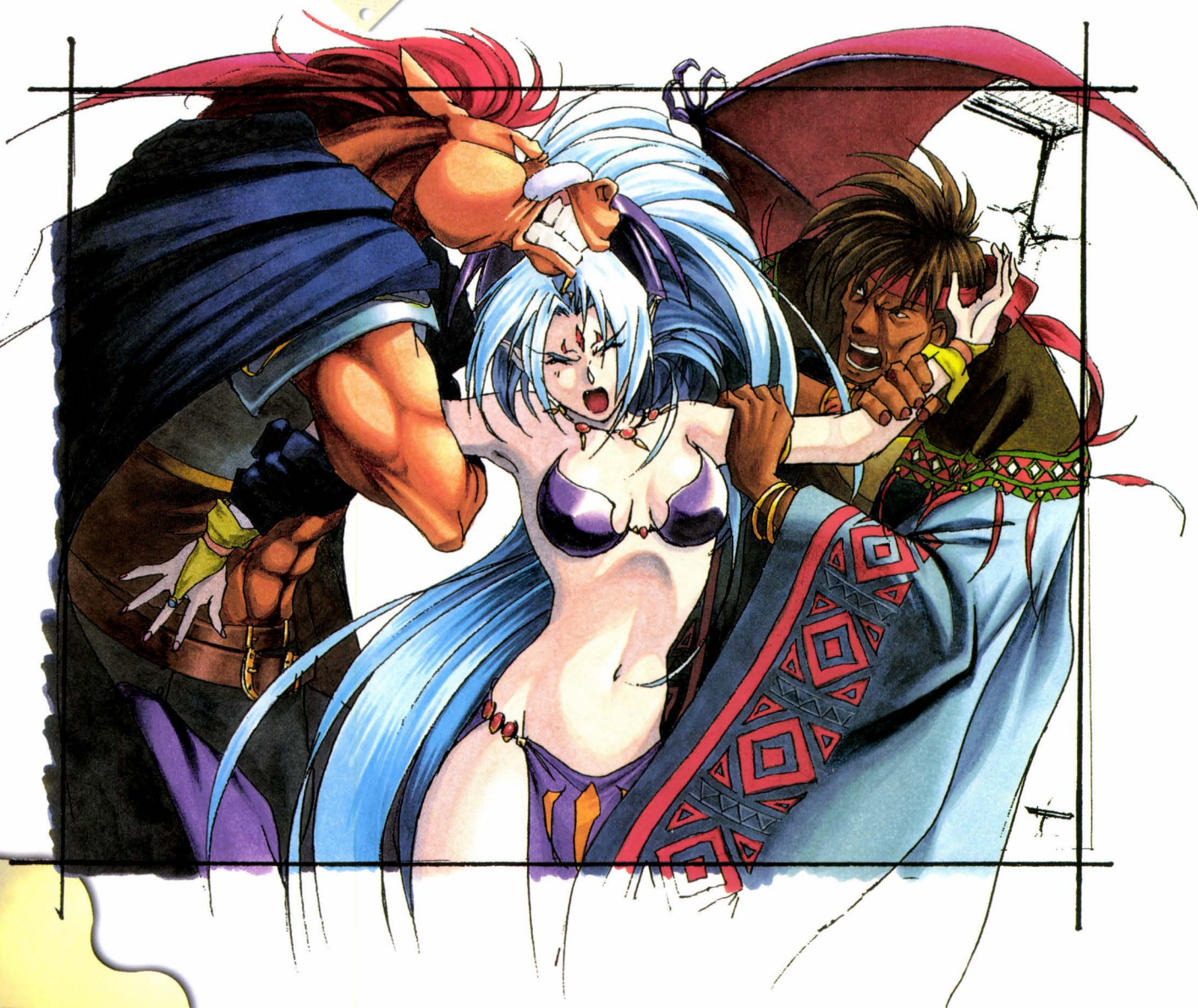
◇奔放に宙を駆ける、いまどきのコウモリ女

Delta

デルタ

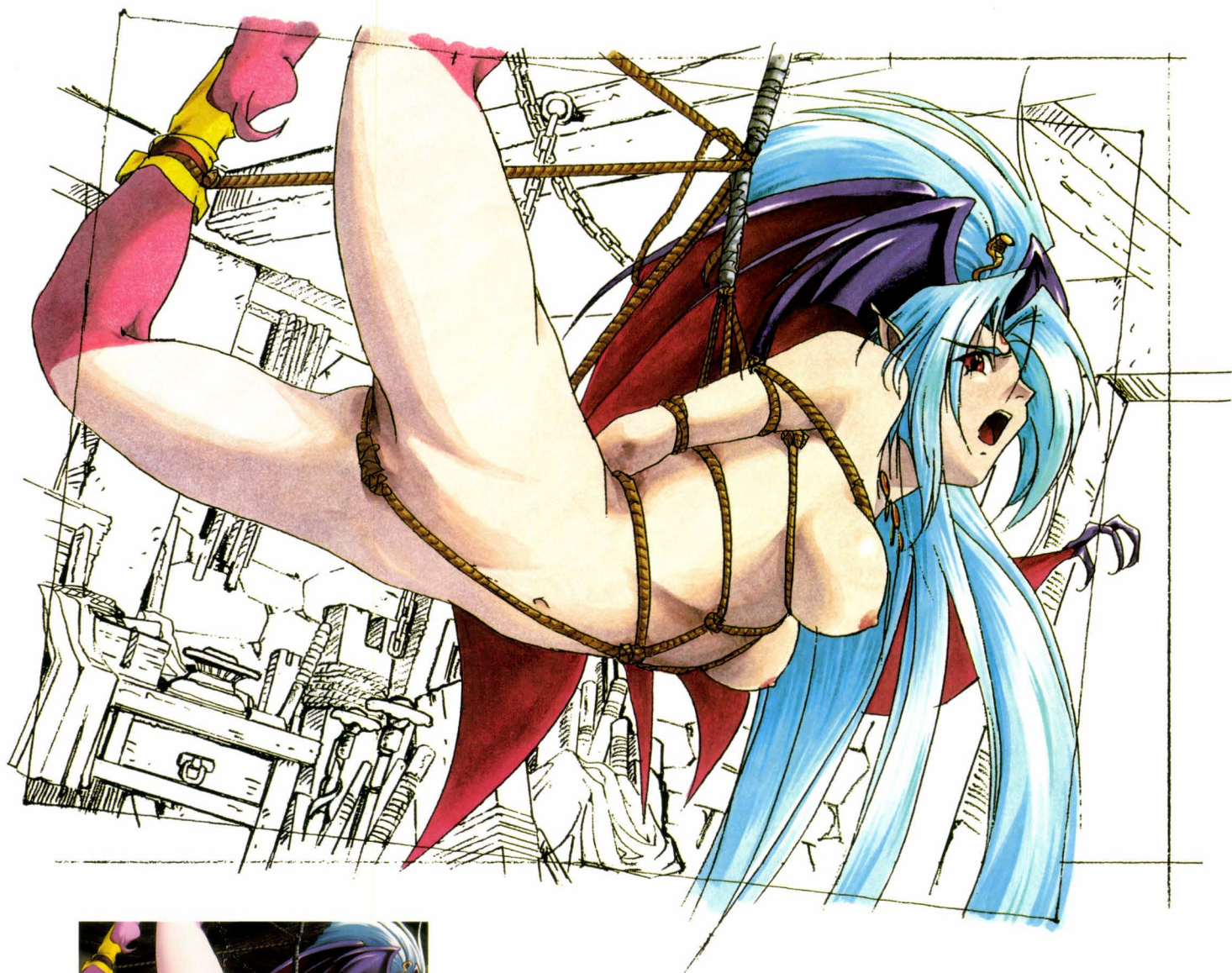
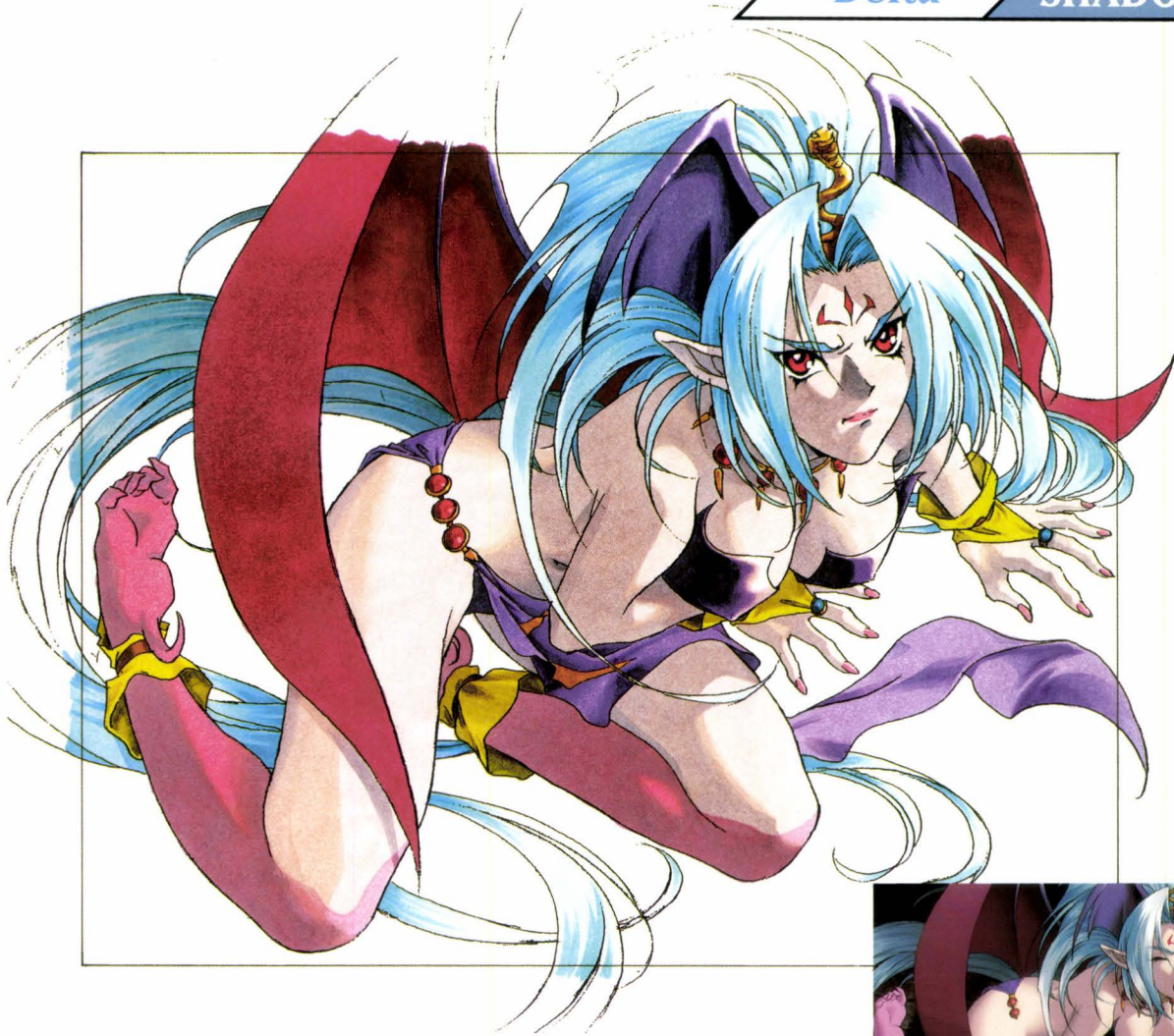
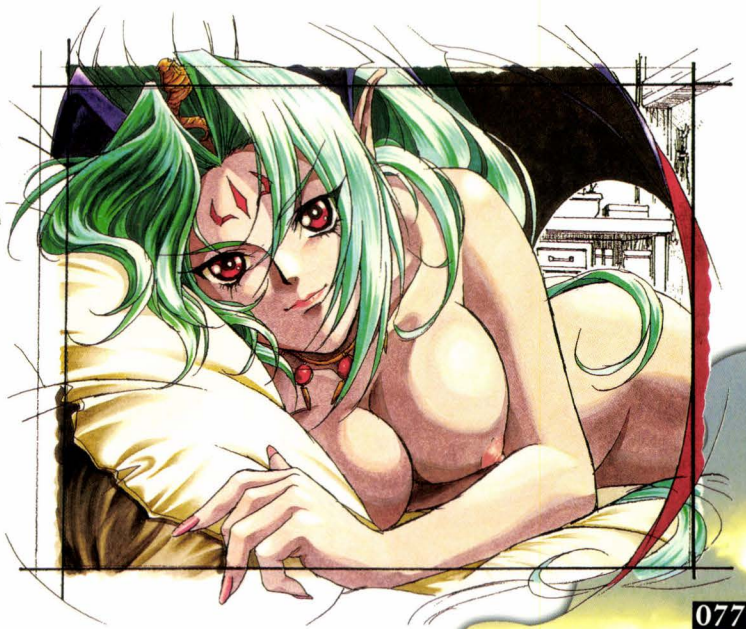
PROFILE

影の一族の女戦士。「光編」にのみ登場し、主人公に闘いを挑んでくるが、やがて淡い想いを抱く。その過激なコスチュームのためか、リゲルに執拗に迫られる。

B３階で、影の一族の女を狙うリゲルと、女と見れば見境いのないスタリオンが、デルタを取りあっている…!?

ポルックスに一度は危機を救われたデルタだが、またしてもピンチ。スタリオンの鼻息が聞こえてきそうだ……

私に好きな人がいたら おかしいか!?

今回は一転してデルタ反撃。好きな男がいることをバカにされ、思いっきりキレてしまったようだ。痛切な叫び

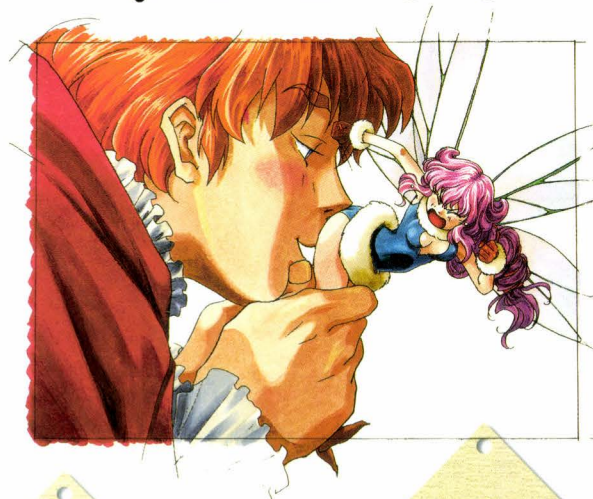
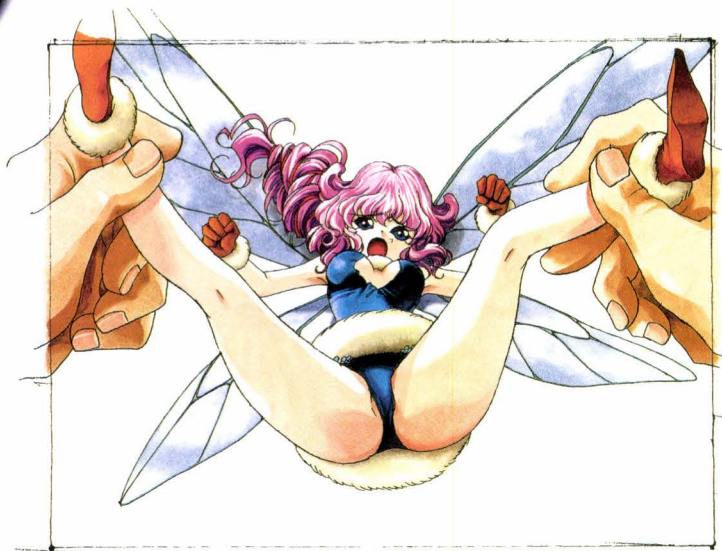
人の気持ちも知らないで……

スタリオンの魔手から逃れたと思ったら、彼女にご執心のリゲルに再度捕まり、見事なまでに縛られてしまう

Delta
SHADOW CLAN
in LIGHT SIDE
光の一族に情けなんか
B 2階で、ポルックスに敗れたデルタ。主人公はとどめを刺さず、立ち去ろうとするが…
一度は闘った、デルタへの想いを打ち明けるポルックス…。デルタ本人も意外そうだが、こんな懸命な口づけ
「あんたがそう言うなら、別にそれでもいいけど？」と、意味深なデルタのセリフと燃えるような瞳が心に残る

ちっちゃくても負けん気は強い、愛すべき妖精

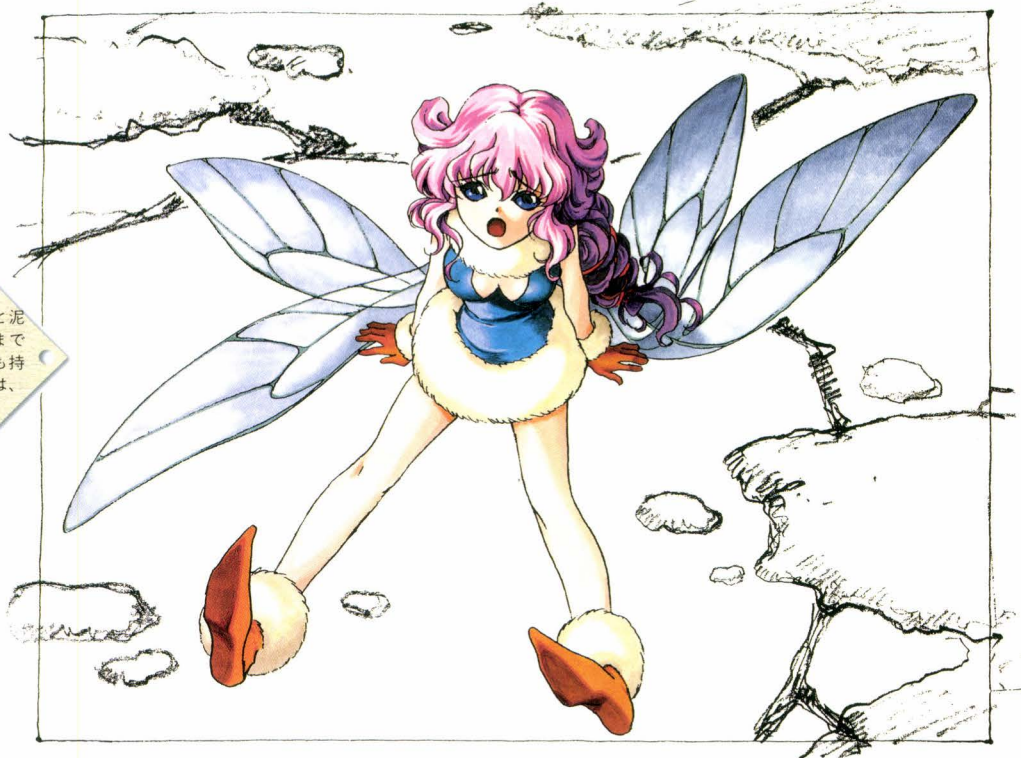
Carrot

キャロット

PROFILE

独特なしゃべり方の、羽根の生えた小さな妖精。シルバーの彫像を勝手に持ち出したり、泥人形を使って主人公に勝負を挑むなど、後先を考えない行動をする。

うれしそうなウィリアムに、くんかくんかと匂いを嗅がれてしまう。光の一族の王子の、意外すぎる一面を発見！

ポルックスにもてあそばれたキャロットは、シルバーの彫像の秘密をバラしてしまう。黒目がちな瞳がかわいい

光の一族を倒そうと泥人形を操っていたまではよかったが、何も持たないキャロットは、あまりに無力だ…

◆無邪気なこの少女こそ待ち望まれた「完全なる形」

Ariadone

アリアドネ

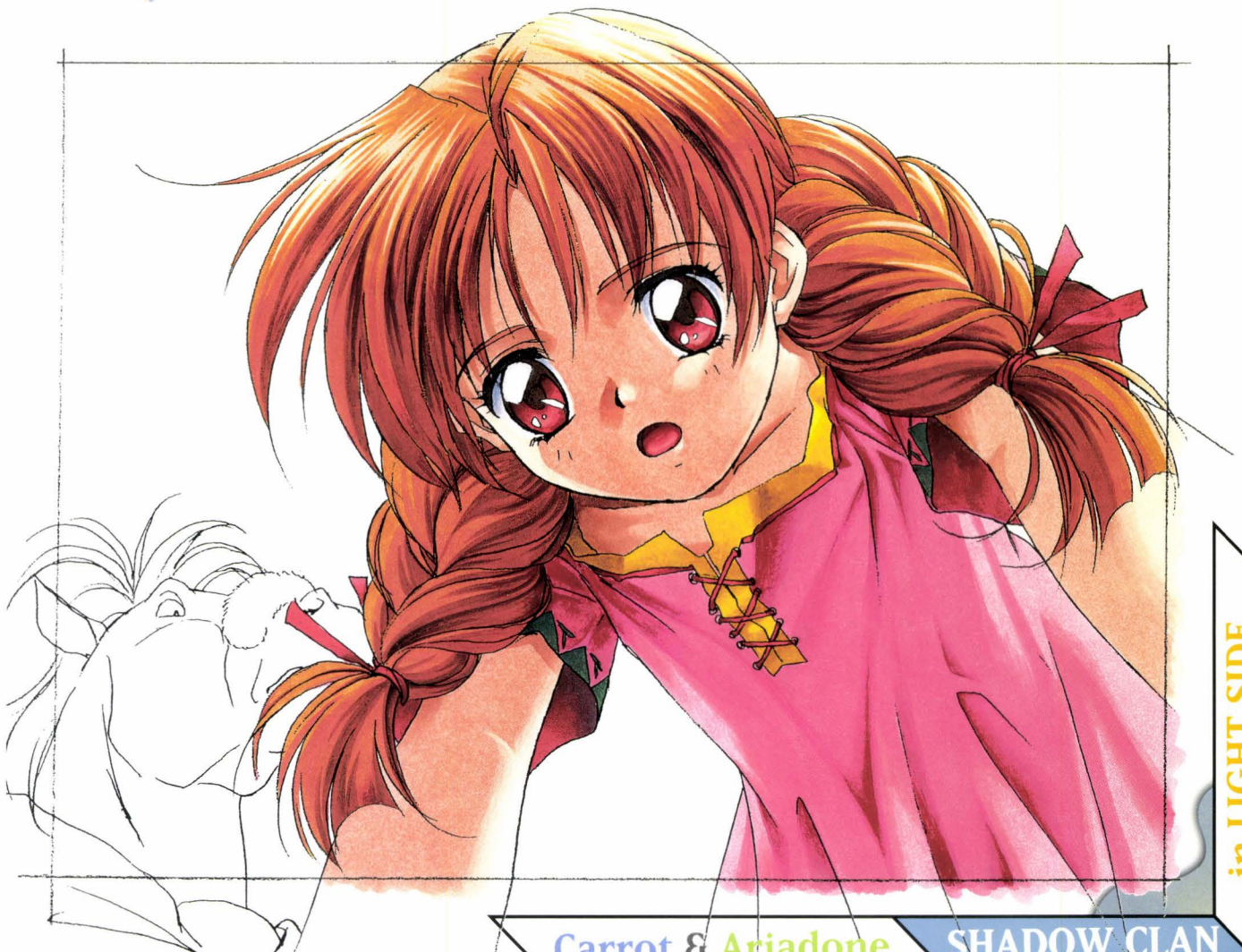
PROFILE

ニーナの女手ひとつで育てられた、主人公とニーナの間に生まれた娘。影の一族は長命なので、20歳になってもこの姿だ。光と影の争いに果たす役割とは……？

カウ、イクワ、ラグ、メザミス……

「みんな、どうして読めないの？」。アリアドネの澄んだ声が、激戦がくり広げられてきた地下城に響きわたる…

In The Forest ～森の中～

STORY DIJEST

さまよい続ける魂に、安息の地はあるのか？

風が木々の枝を鳴らし、鳥の囀(さえず)りが遠くで微かに聞こえる。男は、森の草地に仰向けに寝転び、真っ青な空を横切る雲を眺めていた。「俺は、これからどこへ流れていくのか、いつまで漂い続けるのか……」男は自問する。過去の記憶をなくし、名前のないまままさまよい、もう20年。まれに記憶がもどりそうになるたび、いつも頭が割れそうに激しく痛む。そして、その痛みが和らぐのとともに、記憶の糸口も消えていくのだった……。

名前のない男は起き上がると、行くあてもなく歩き始める。迷路のような森の中、枯れた樹木の間をくぐりぬけると湖に出た。そこで、一人の女のコが水浴びをしている。男は、その美しさに見惚れた。そこでふと、女のコの顔に見覚えがあることに気づく。彼女は、常に自分が持ち歩いている写し絵の女のコにそっくりだったのだ。また、頭が痛み出した。

その時、湖のまわりの木々が激しくざわめいた。狂暴な大熊が現れたのだ……！　少女の助けを求める声に、男は思わず、女のコと熊の間に割って入る。そして、男が一閃させた剣は、たやすく熊を倒すのだった。「オレは強いのか…？」男は自分の剣技の実力に驚く。

男が助けた少女の名前はミュー。動揺する男の様子に、不思議そうな視線を向ける彼女。そして、お礼を言って去るミューを見送り、男はもう一度歩きだすのだった。

やがて、先ほど追い払われた門前にふたたび到着した。またも邪険に門前払いされそうになった瞬間、凛とした少女の声が響く。そこには、先ほど助けた女のコ、ミューが笑顔で立っていた。

彼女は、衛兵に男が腕利きの剣士だと告げる。光の一族は、優秀な剣士を募集しているのだから、男には街に入る資格があるはずだということも。

こうして、男は光の街へと足を踏みいれた……。

ITEM
- H：ハーブ
- E：エフェクティブハーブ
- F：フェアリードロップ
- G：ゴールド
- T：テレポートストーン
- W：イカロスの翼
- 金：金の塊

※アイテム記号の横に「M」がある場合、そのアイテムが持てるだけ手に入ることを表しています。

●マップ上の赤丸数字は、すべて右ページのチャートに対応しています。

CHART:FOREST

この後も森の中では、街や地下でのイベントに連動して、いろんなイベントが発生する。

1 森の中で妖精が困っている

2 街の前にいる衛兵と話す

3 湖で水浴びしている女のコを見つける。巨大熊と闘う

4 街の前にいる衛兵と話す。ミューが現れる

TO THE LIGHT TOWN

CHART ANALYSIS

1 妖精を助ける?助けない?

森の中をさまよう主人公に、どこからか聞こえてくる助けを求める声。のぞきこんだ先には「木の枝が股間に刺さって抜けなくなった」と泣いている妖精の姿が……。

この妖精、本当に困っているのかどうかはわからないが、イベントでは選択肢が2つ出現する。ただし、そのうちのどちらを選んでも、これからのストーリーに影響はない。

まず「妖精を助ける」を選択した場合。主人公の姿に驚いた妖精は、あわててその場を立ち去り、イベントはあっさり終了する。しかし、妖精の落としていった「フェアリードロップ」と「イカロスの翼」が手に入るのだ。

逆に「妖精を助けない」を選択すると、妖精は自分で知恵を働かせて、危機（?）を乗り切ることになる。その間、主人公は妖精のHな姿を眺めながら、あられもない声を聞くことができるのだ。ただし、これでは貴重なアイテムを手に入れることはできなくなる。

▲助けようと飛び出すとこっちをにらんで逃げていく

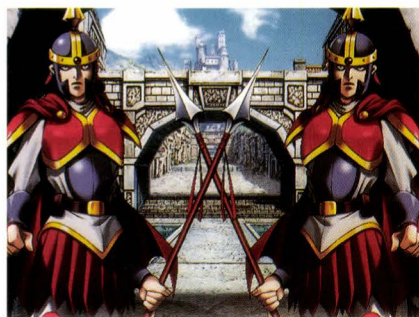
この妖精イベントは、実は主人公が光の街に入り、地下城攻略に突入した後でも発生する。両方を確かめたい人は、街の宿屋でセーブしてから見に来るといいだろう。

ちなみに、両方のイベントを見た場合、おまけの「イベント再生モード」で見られるのは、妖精を助けなかったバージョンになる。アイテムを取るか、ちょっとHなイベントを取るかは、自分の攻略方法に従ってみよう。

2 街の中に入るためには

森の北には、光の街の入口がある。しかし、2人の衛兵がガッチリと警備していて、みすぼらしい身なりの主人公は、中に入れてもらえない。同じように、森の西にある金山の入口にいる衛兵に話しかけても追い返される。金山に入るより、まず街に入るのが先決だ。

そこで、森の東にある湖に行ってみる。湖では、主人公の持つ写し絵にそっくりな女のコが水浴びをしているはず。ここに乱入してくる大熊を倒して彼女を助ければ、女のコ、すなわちミューと知り合うことができる。

この後で、ふたたび街の前の衛兵に話しかけてみよう。話の途中でミューが現れ、彼女が主人公の腕前を保証してくれる。これで、街に入れるようになるぞ。なぜなら、光の街では今、腕の立つ剣士を募集しているからだ。

▲後に、この門前の衛兵たちとは闘うことになる…

重要なことは、一度街の衛兵に話しかけてから湖に行くこと。湖に先行しても、大熊は現れず、ミューの水浴びをのぞくだけになる。

湖は以後も重要なイベントが発生する場所。地上にもどったら、寄ってみるようにしよう。

森の中をうろつく熊とは一味違う大熊。腕を振り回して攻撃してくる。こちらのレベルが25以上あれば、一撃で倒せるはず

クレイジーベア	
獲得EX	100
獲得G	250

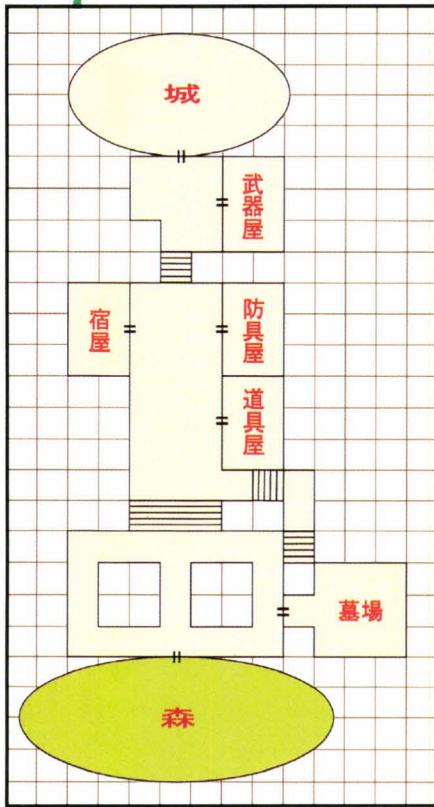
凶暴な熊	
獲得EX	40
獲得G	150

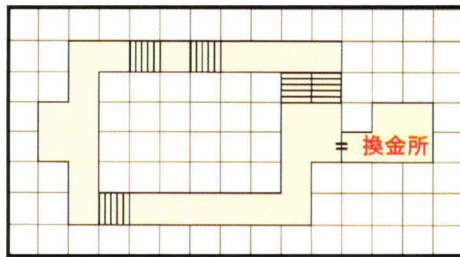
見た目より攻撃力はなく、動きも鈍いので、恐るるに足らぬ存在。弓を持っていれば、相手が近づく前に倒してしまえる

オオカミ	
獲得EX	30
獲得G	50

近づくと飛びかかり、かみついてくる。道の角から突然現れたり、後ろから襲われることがあるが、攻撃力はあまりない

~Enemy in the forest~

The Light Town ～光の街～

光の街は、商店が建ちならぶ地上部分と、見張り台も兼ねているらしい2階部分の回廊から成り立つ、一種の城塞都市のような造りになっている。
まず城門から入ると、正面に大きな城が見える。そのまま商店街を北上すれば、城内の謁見室に入ることができる。ここでは玉座についた一族の王ファブリスと、そばに控える側近メンザに会える。
街の入口には池のあるエリアが広がっているが、あまり人がいる様子はない。また、回廊をくぐった東側には広大な墓地があり、影の一族との闘いで散った勇敢な剣士の墓がならんでいる。ここでは、墓守のバルボリじいさんなどに会えるだろう。
商店街には武器屋と防具屋、道具屋、宿屋があるので、闘いが始まれば頻繁に利用するはず。さらに2階の回廊には、金の塊の換金所がひっそりと営業中。金山で発掘した塊を換金する以外に訪れる必要のない場所だ。どの店も、街の住人と王に許可された者以外の立ち入りは禁止されている。

EVENT ITEM

GET&USE

GET

水晶の鍵

USE

水晶の鍵

CHART: TOWN&GOLD MINE

光の街と金山を、何度も往復することになる。森の中で発生するイベントを見逃さないこと。

1. 街の入口でウィリアムと会う
2. 城でファブリス&メンザと会う。光の衛兵と闘う
3. 城でファブリス&メンザと会う。名前をもらう
4. 金山前の衛兵と話す
5. 金山の中でベガと会う
6. エオリアと会う
7. リゲルと会う
8. アルゴと会う
9. 街にもどり、ダルク、ベルベル、シルヴァーナと会う

10. 街の墓場でミューと会う GET:水晶の鍵
11. 街の墓場でリタと会う
12. 金山の中でアルゴと会う
13. ウィリアムと会う

STORY DIJEST

名もなき男は、光の剣士へと生まれ変わる

名前のない男は、ミューとともに城門をくぐり、光の街へと足を踏みいれた。そこで、派手な服装の青年と出くわす。傲慢な態度で男に接した彼は、光の一族の王子ウィリアムで、ミューの婚約者でもあった。ミューが見知らぬ男と一緒にいるだけでも気にくわないウィリアムだが、彼女の「このかたを剣士として、ファブリス様に紹介していただけませんか?」という頼みは断りきれず、先に伝えに行くと言い捨て、その場を去っていく。
そこで男は、ファブリス王のところまで案内しようとするミューに礼を言って別れ、ただ一人で城を目指す。城ではすでに、王ファブリスが、側近のメンザを従えて彼を待っていた。汚い身なりの男を見て、すぐに追い払おうとするメンザを制し、ファブリス王は剣の腕を試そうと言う。王は、ヒゲもじゃの顔の奥に光る、男の眼光を見逃さなかったのだ。名前のない男には、剣士となって共に闘うか、街を去るかを選ぶしかないのだった……。
しかし、男がいともたやすく2人の衛兵を倒すと、男の剣技に満足したファブリス王は、旅の疲れを宿屋で取るようにとり計らってくれる。さらには男に、自分が名前を与えようとまで申し出るのだった。
男がふたたび城に行くと、ファブリス王は待ちかねたように告げてきた。「今日からおまえの名は、ポルックスだ」この名前は、剣技に長けた光の一族の伝説的な人物のものだという。名前のない男は、今、光の剣士「ポルックス」へと生まれ変わったのだ。そして王は、光と影、2つの一族の、永い闘いの歴史を語り始めた。

お前にふさわしい名前を与えるとしよう

A Gold Mine

〜金山〜

14 森の中でウィリアム&ミューと会う

15 街の入口でメンザ、ベルベルと会う

16 金山の中でメンザと会う

17 リゲルと会う

18 ベガと会う

19 エオリアと会う

20 ウィリアムと会う

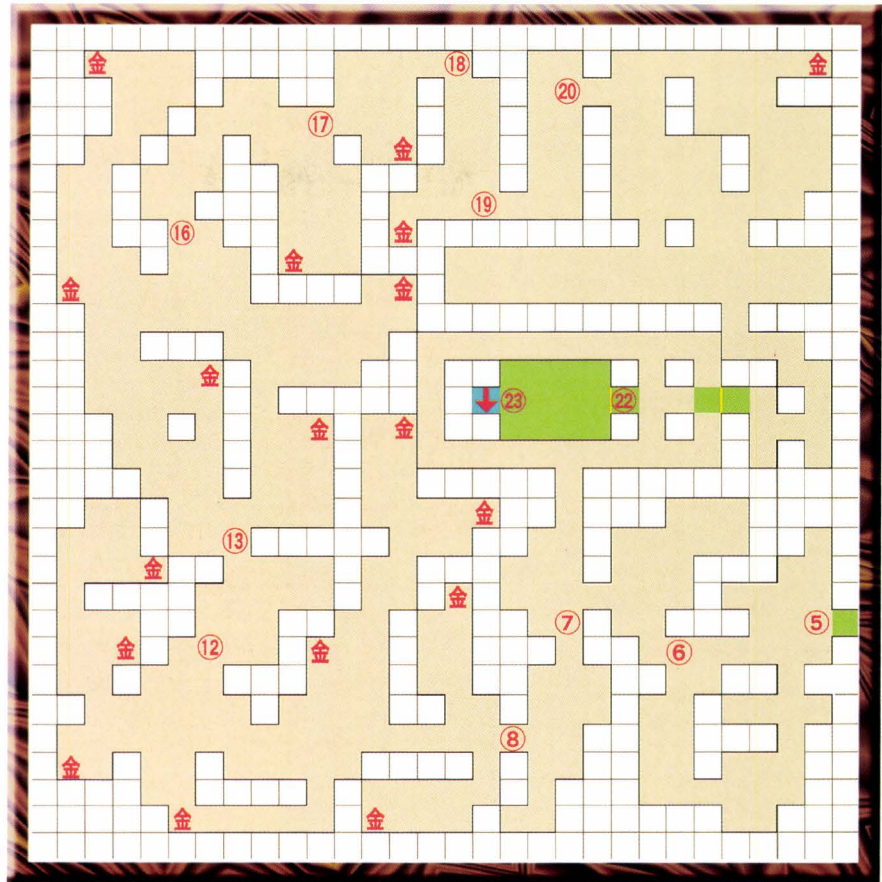
21 湖にウィリアム&ミューがいる

22 金山の中で、水晶の扉を発見する USE:水晶の鍵

23 影の衛兵と闘う

24 街の入口でミューと会う

25 街の中でウィリアムと会う

地下1階へ

STORY DIJEST

新たなる剣士の集結。闘いの時は近い

王ファブリスは語る。光と影の一族の闘いは20年前、ある女魔導師が究極の魔法を放ってから休戦状態となっていると…。なぜなら、その魔法の影響で光と影の接点の場所が埋まり、山となってしまったからだ。現在、光の剣士たちは、接点を見つけて得られる報奨金の10万ゴールドを夢見て、金山となった山をせっせと切り崩す日々を送っているのだ……。

そして、ファブリスは今度こそ影の一族を滅ぼすと意気ごむ。奪われた石板のかけらを取りもどしワーズ・ワースの石板を復元して建てれば、至福の時代が訪れるというのだ。

今はポルックスとなった男もまた、金山に入り、他の光の剣士たちと親しくなっていく。

やがて、よけいなことを考えずにすむよう、一心不乱に掘り進むことに集中したポルックスは、湿ったカビ臭い通路を発見。少し先には、水晶の南京錠がかけられた扉もある。墓場でミューにもらったお守りの水晶の鍵を試しに合わせると、扉は開いてしまった。部屋の奥には地下へと続く階段もある。その時、警報ベルがあたりに鳴り響き、影の衛兵との初めての闘いが始まる。ついに光と影の接点がふたたび結ばれたのだ。戦闘後、ウィリアムが現れ、このことを王に伝えてくると言い、かけ出していった。さらに、盟友アルゴも現れ、勇んで地下城に潜入する。こうして、ポルックスの手で戦争が再開されたのだ。

お前が新しく雇われた剣士だな?

CHART ANALYSIS

街と森にはイベントがたくさん隠されているのだ!?

③ 我が名はポルックス…!

名前のない男は、王ファブリスから名前をもらうまで街の店に入れない。まずは1回目の謁見で、光の衛兵2人を倒すこと。その後、いったん城から出て、ふたたび城にもどる。

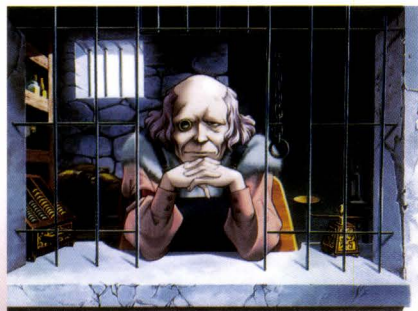
すると、ファブリスが新しい名前を告げてくる。この後の質問で「一緒に闘う」を選べば、以後は店などの出入りも自由にできるぞ。

▲彼らの意向に反する選択肢を選ぶと物語が進まない

⑤ 金山での行動

名前をもらったあと、舞台は金山に移る。ここで自分が見つけた「金の塊」は、街にある換金所でゴールドに換えることができる。ただ、塊は一度に5つまでしか持てないので、5つ見つけたら街へもどろう。金山は、B1階へ降りる部屋以外は敵が出現しないので、オートマップで大胆に移動しても安全だ。

また金山では、これから一緒に闘っていく光側の仲間との顔合わせも待っている。もし所持金に余裕があり、それで装備が整えられるなら、金塊集めは後にして、イベントを優先させてもOK。ちなみに「金の塊」は、岩盤を掘り進めた突き当たりにあることが多い。

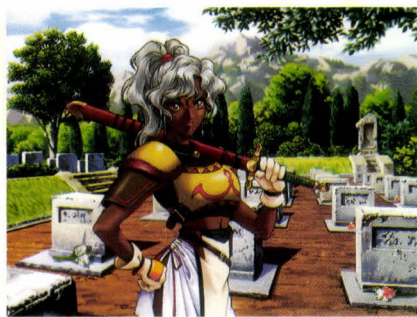
▲金山内で人影が見えたら、それを目指して掘り進め

▲余裕があるなら、換金しないで持っていてもいいぞ

⑨ 街の中での行動

物語を進める上で、街の中で人に会わなければいけない場合がある。その場合は、店や墓場を出入りしてみよう。店から出ると、人が出現する場合が多い。特に、P.82からP.83のチャートの項目は、これからの物語やイベントの発生に関わってくるもの。目的の人物が現れるまで、店の出入りをくり返すこと。

▲出現場所が、ほぼ固定されているキャラもいるのだ

⑩ 墓場で出会う人々

墓場は、街の東側にある。影の一族との闘いで戦死した剣士の墓がならんでいるのだ。ここでは、まずミューに会える（P.82チャート⑩）。彼女からもらう「水晶の鍵」は超重要アイテム。次にもう一度行くと、今度は女剣士に会えるはず。彼女は仲間ではあるが、金山の中では会えない。また、赤ん坊を連れた黒頭巾の山賊を倒した（P.87チャート④）後は、バルボリじいさんが登場するようになる。

▲バルボリじいさんが出現する前に会っておくこと

⑭ 森の中の2人を見るには

街中を自由に行動できるようになってから墓場に行くと、ミューに会える（P.82チャート⑩）。この時に「水晶の鍵」をもらえるはず。

次に金山の中をしばらく掘り進むと、ウィリアムに出会う（P.83のマップ記号⑬）。これでイベント発生の条件が満たされる。あとは、金山入口手前の森の広場（P.85のマップ記号C）に行くと、ミューとウィリアムがデートをしているところに出会う。ただし、主人公が先にB2階まで降りてしまうと見られない。

▲この2人に会わないと、マリアの回想が見られない

㉑ 湖の2人を見るには

上で解説した、森の中でデートするミューとウィリアムを見ると、ふたたび金山の奥にウィリアムが出現する（P.83マップ記号⑳）。ここで彼に話しかけた後で湖に行くと、寄り添うミューとウィリアムが見られる。ただし、この時は遠くから眺めるだけで、会話はない。

▲2人の仲むつまじい姿を、遠くから見守るだけ……

CHECK! 街の入口で会う人々

各フロアのチャートに掲載した以外にも、街の入口や中では、いろんな人物が登場する。彼らは、基本的に物語の流れや、主人公の行動にそって自動的に登場する。だが、まれに取得したアイテムに関連して登場する場合がある。それが、メンザとミューの2人。

彼ら2人の登場は「金の塊」と関係している。つまり、ある特定の場所の金の塊を集めると、街の入口もしくは中で出現するようになっているのだ。メンザが北西の角にある金の塊、ミューが2度目のベガ（P.83マップ記号⑱）の手前にある金の塊と対応している。

森の中では何かが起こっている？

森と湖では地下城や街のストーリーに関連して新しいイベントが次々に発生する。とくに湖は、条件によっては複数のイベントが連続して起こるので、意外と見逃しやすい。ここでは、湖と森のイベントを発生条件つきで紹介。これで見逃したものもチェック…!?

A 妖精のひとりH

とくに出現条件はない。「光編」が始まってから、いつでも見られるイベントだ。

P81 チャートNo.①

B ミューの水浴び

ミューを襲う大熊は、街の入口の衛兵に話しかけた後に湖へ行くと出現する。

P81 チャートNo.③

C ウィリアム&ミューのデート

墓場でミューから「水晶の鍵」をもらい、金山でウィリアムに会うと出現する。

P83 チャートNo.⑭

D ウィリアム&ミューのデート

森の中の2人に会ったあと、さらに金山でウィリアムに会うと発生するようだ。

P83 チャートNo.㉑

E 黒頭巾の山賊

ポルックスがB1階まで進むと、赤ん坊を連れた黒頭巾の男が出てくるのだ。

P87 チャートNo.④

F サブリナ

墓場でリタ、B1階でベガと双頭の番犬、街でリタとサブリナに会うと登場する。

P87 チャートNo.⑦

G リタの水浴び

森の中で、リタを捜すサブリナに会ったあとに発生する。湖に行ってみること。

P87 チャートNo.⑨

H ベガとデート

B2階でトードに襲われるベガを助けると起きる。湖に行くと彼女が待っている。

P91 チャートNo.㉖

I 白昼夢

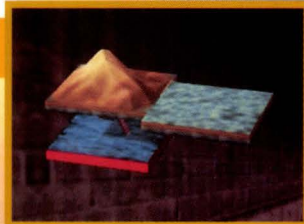
B4階の呪われた扉に弾かれ、アルゴ、リゲルから底なし沼のことを聞くと発生。

P99 チャートNo.⑬

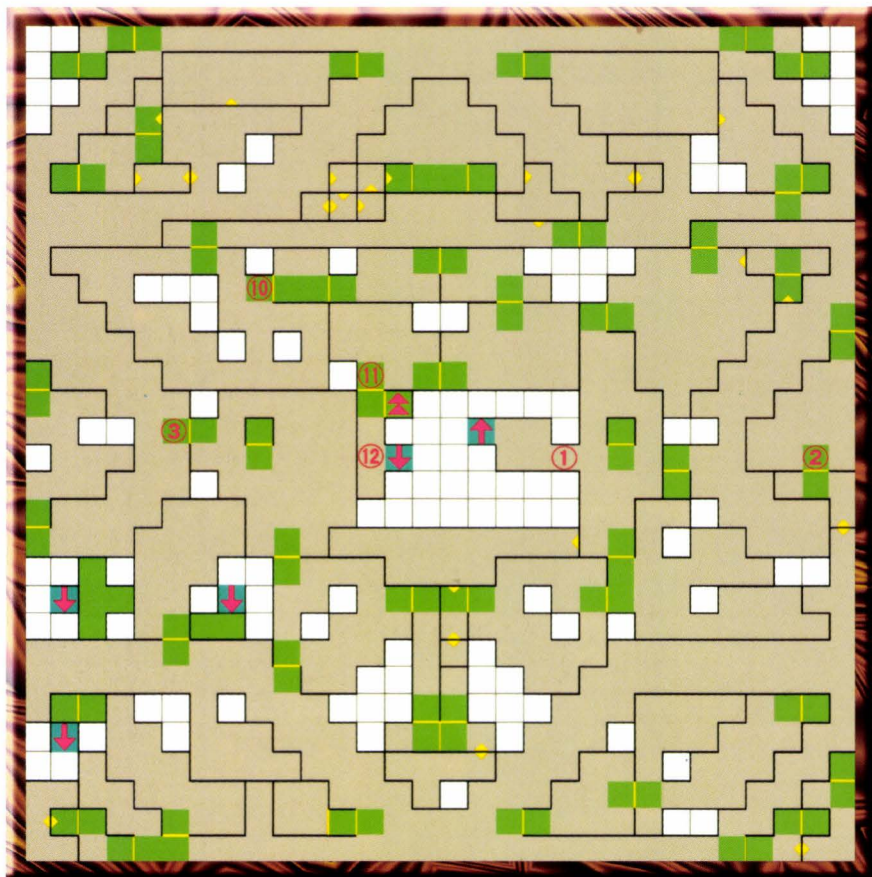
J ミューの水浴び

湖で白昼夢を見てから街にもどるとマリアがミューを捜している。これが条件だ。

P99 チャートNo.⑯

THE 1ST BASEMENT 地下1階

ふたたび開かれた光と影の接点!! 舞台は地下城へ……

B1階では、入手するアイテムも使用するアイテムもない。発生条件が難しいイベントもないので、ここでは純粋に物語を楽しみながら進んでいこう

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

失われた記憶を求めて、闘いの日々が始まる

光の一族とご対面するのは20年振りだぜ!!

王ファブリスから名を授かり、光の剣士ポルックスとなった男は、自らが見つけた「光と影の接点」から、20年ぶりに開かれた地下城へと降りた。そしてそこで、先に地下1階へ降りていたアルゴと会い、彼から地下城の様子が20年前と大きく様変わりしているらしいことを聞く。さらに彼は、影の一族たちが想像以上に強いとも告げる。どうやら、再戦に備えていたのは、光の一族だけではなかったらしい。

一心不乱にダンジョンの探索を続けるポルックスの耳に、ふと女のコの悲鳴が届く。その場へ駆けつけると、エオリアが馬男に襲われている…! すると、止めに入ったポルックスに馬男は首をかしげた。「お前の声に聞き覚えが……」。しかし、それ以上は何も告げず馬男は消えた。

さらに、光の街にもどる途中で、ポルックスは赤ん坊を抱えた不審な男と出会う。男の態度に疑問を感じたポルックスは、赤ん坊を取り返す。それはなんとミューの弟であった。

そして、光の街にもどったポルックスの前に、ミューと母親のマリアが礼を言いに来た。しかし、そこでもポルックスと初めて会ったはずのマリアが「どこかで会いましたか」と、彼に不思議そうな視線を向けるのだった……。

CHART:B1

比較的イベントの少ないフロア。地上にもどるタイミングを間違えないようにすること。

1 アルゴと会う

2 ベガが双頭の番犬と闘っている

3 エオリアがスタリオンに襲われている

4 地上にもどり、森の中で黒頭巾の山賊と闘う

5 街の中でミュー&マリア、ウィリアムと会う

6 街の中でサブリナ&リタと会う

7 森の中でサブリナと会う

8 森の中でサブリナと会う

9 湖でリタが水浴びをしている

10 地下1階に降りて、影の衛兵と闘う

11 影の衛兵と闘う

12 リゲルと会う

地下2階へ

CHART ANALYSIS

3 スタリオン、相変わらずで登場！

金山で知りあったばかりのエオリアを、なにやら馬男が襲っているようだ。もちろんこいつは、あの懐かしき種馬スタリオンである。相変わらず女と見れば見境いがないスタリオンも、ここでポルックスと闘うことはない。彼はなんと、自分の剣を忘れてきている……。

しかし、これからは行く先々のフロアで女のコを襲っているスタリオンに出くわすことになる。ちなみにこのイベントは、発生する部屋の扉の前を通ると、エオリアの悲鳴を聞きつけて、部屋の中へ自動で移動して始まる。

▶どこかで見たことがあるような光景…？

5 街の中で人々と出会うためには？

物語を進めていく上で、街の中で仲間と会い、会話することが必要になる場合がある。しかし、ただ光の街にもどっても、街の中に誰かがいて、こちらから話しかけるのを待っているということはない。人々は、ポルックスが街に入った直後か、店や城、宿屋などから出た直後に、出現することが多いのだ。

ただし、ほとんどの人物がどの場所で出現するか決まってない。チャートを見て、会わなければいけない人物がいる場合、目的の相手が出てくるまで、建物の出入りをくり返してみよう。逆に、出現場所が決まっている人物もいる。例えば、バルボリじいさんとは街の外れの墓場でしか会うことはできないし、一族の王ファブリスはもちろん王宮の中にしかいない。用事がある場合は迷わず向かおう。

▲街の入口近くの回廊にある「金の塊」の換金所だ

▲街で出会うのは、なんとなく懐かしい顔が多い…

CHECK! 森の中で出会う人々

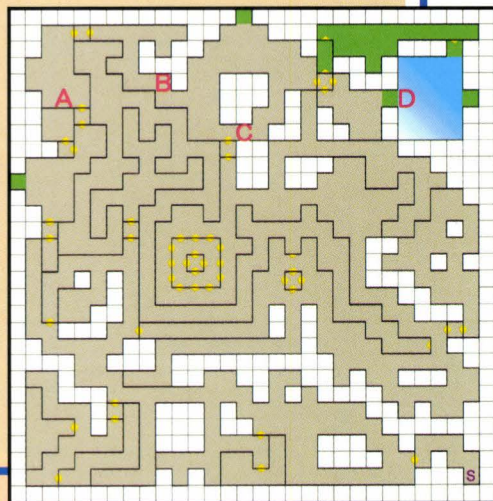
森の中や光の街などの地上で起きるイベントは、地下城でのストーリーの進行具合と密接な関係がある。フロアによっては何度も地下と地上を往復しなければいけない場合もある。ここでは、B1階を攻略する途中で発生する地上イベントを解説する。

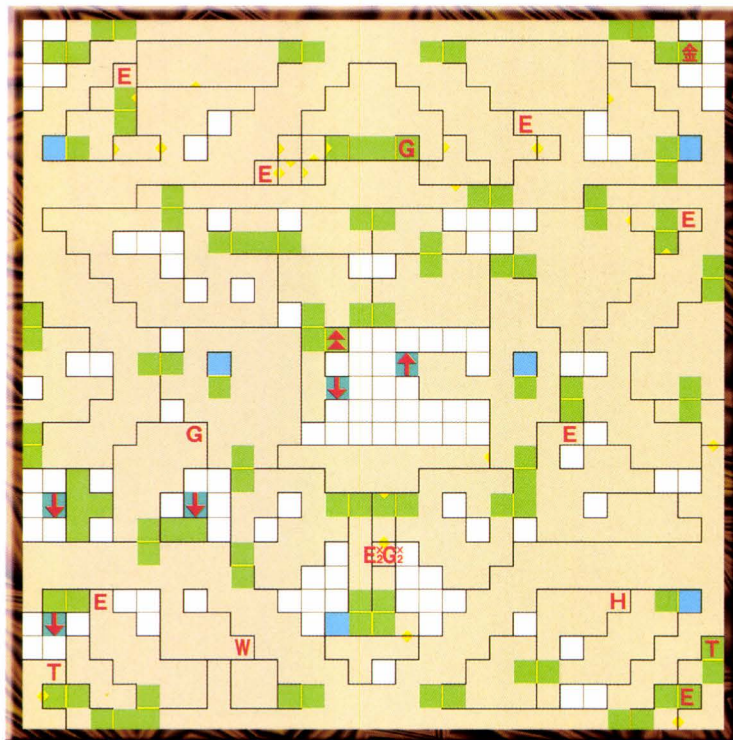
A黒頭巾の山賊：赤ん坊を抱えた怪しげな男が森の中にいる。こいつを登場させるためには、B1階に降りることが必要。この黒頭巾の山賊と闘って赤ん坊を取り返さないと、マリアが出現しなくなり、あとからのマリアの回想イベントも見られなくなる。

Bサブリナ：娘のリタを探している。街の墓場でリタと会った（P.82チャート⑪）あと、街の中でサブリナ&リタと会話（P.87チャート⑥）する。さらに、B1階でベガが双頭の番犬と闘っているイベント（P.87チャート②）を見ていると出現する。この後、湖に行けばリタの水浴びが見られる。

Cサブリナ：**B**のあとに出現。省略は可能。

Dリタ：**B**のサブリナと会話すると出現。

地上のイベントの中には、ゲーム攻略に関係ないものもある。急いで物語を進めてしまうと、そのまま見られずにゲーム終了するのだ。それを防ぐには、地上にもどったら、必ず森のマップを開くようにすること。人物出現マークが表示されていたら要注意。会いに行って、話をするように。

ITEM/TRAP

目立ったトラップは存在しない。ボタンのある部屋がいくつかあるけど、押しても何も起こらないので、無視してかまわない。

ITEM
H：ハーブ　E：エフェクティブハーブ　F：フェアリードロップ
G：ゴールド　T：テレポートストーン　W：イカロスの翼
金：金の塊

※マップ上のアイテム記号の横にある「×数字」の表示は、その場所で入手できるアイテムの個数を表しています。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

商品	性能
ミスリルソード(片手)	STR：+46／G：19600
クリスタルソード(片手)	STR：+40／G：15625
クレイモアー(両手)	STR：+55／G：12500
ルーンアクス(両手)	STR：+80／G：21800
マジックボウ(両手)	STR：+36／G：27000

Protector Shop 防具屋

商品	性能
ミスリルアーマー	DEF：+29／G：13070
クリスタルアーマー	DEF：+24／G：10420
ミスリルシールド	DEF：+21／G：6530
クリスタルシールド	DEF：+18／G：5210

Tool Shop 道具屋

商品	効果
ハーブ	HP回復：+50／30G
エフェクティブハーブ	HP回復：+200／100G
フェアリードロップ	HP回復：+400／500G
テレポートストーン	同一フロアでのワープ／300G
イカロスの翼	光の街までワープ／20000G

光編では、買い物できる店は光の街にしかなく、アイテムや武器、防具がほしかったら街にもどるしかない。武器屋、防具屋に新しい武器、防具が入荷する条件は、主人公が次のフロアに到達すること。装備はできる限り常に最強にしておきたい。

FLOOR ANALYSIS

敵は強く、深入りは禁物。危ない時はすぐ帰ろう！

1 セーブポイントについて

「光編」でのセーブポイントは、結末寸前まで街にある宿屋だけ。ただし、宿屋だけあって、泊まるにはお金がかかる。１回の宿泊料金は100G。「影編」ではＢ１階にもセーブポイントがあったが、影の一族が破壊してしまったのか、「光編」では使用が不可能になっている。

セーブするタイミングは基本的に「影編」と同様、強敵と闘う前、各フロアの最初がおすすめ。また、「光編」の敵は手ごわく、連続攻撃や複数の敵に攻撃を受けると、HPが大きく減っていく。回復系アイテムをフルに持っていても消費が激しい。そんな時は迷わず地上にもどり、宿屋で回復しておくように。

▲宿屋の女将のセリフも時おり変わることがある

2 レベル上げポイント

Ｂ１階に降りてくると、いよいよ本格的な戦闘が始まる。影の一族たちが大挙して現れてくるのだ。しかも、彼らはかなり強い。「影編」でレベル上げにこだわらずに攻略してきた場合は、かなりの苦戦が予想される。

Ｂ１階の探索を効率よく進めるためには、レベル25以上が理想。足りない時は、すぐに街に逃げられるように、まずは入口付近で経験値を稼ぐようにしよう。上り階段からつながる広い部屋には、「影編」で使ったトラップの名残りでボタンのある小部屋がある。その部屋の出入りが敵キャラリセットのポイントになるのだ。もちろん、街の武器屋、防具屋で最強の装備をそろえておくこと。その時には、エフェクティブハーブも補充しておきたいところだ。フェアリードロップは回復量が大きすぎるため、この時点のレベルでは、逆にムダになる可能性がある。当面は買うのを控え、その分のゴールドを装備に回すべし。

Ｂ１階に出現する敵は、基本的にリーチが長く、しかも連続攻撃を仕掛けてくる。平行移動を利用して敵の攻撃をかわしてから、正面にもどって攻撃するテクニックが重要になるぞ。アクションに自信がない場合は、武器屋でマジックボウを買って、遠くから攻撃した方がダメージを抑えられる。ちなみに、主人公がレベル32になると、敵は現れなくなる。

▲リーチの長い武器なので、間合いには充分注意しよう

▲敵がガードしてくるので、片手剣で連続攻撃しよう

~Enemy in B1~

どんどん接近して斬りつけてくるぞ。敵の攻撃を避けてから反撃だ

影の衛兵(槍)	獲得EX	750
	獲得G	720
影の衛兵(剣)	獲得EX	795
	獲得G	790

水牛	獲得EX	142
	獲得G	382

接近戦の場合は、攻撃して一度下がり、また攻撃するという戦法で

巨大猿	獲得EX	158
	獲得G	420

大きな刀を振り回すので迫力あるが、水牛と同じ闘い方でOKだ

攻撃をガードしてくるので、片手剣で連打しよう。防御力も高いぞ

怪力男	獲得EX	198
	獲得G	480

間合いが離れていても、2つの口から光線（?）を飛ばしてくるので注意!

双頭の番犬	獲得EX	452
	獲得G	10

3 階がまたがるイベントに注意しよう…!!

「光編」では、地上も含めて他のフロアに移動しないと見られないイベントが存在する。また、前のフロアや光の街での会話が、ストーリー展開の条件になっていることも多い。

たとえば、B1階では光の一族の女剣士、リタが床の穴にはまっているというイベントが発生する。このイベントを見るためには、B2階で天井にうごめくアヤしげな物体（実はリタのお尻だが）に遭遇し、その後に発見する階段を上らなければならない。このリタのイベントが発生する場所には、B1階からは行けないので、B2階から階段を上るしかないのだ。さらに、そのリタの尻を見つけるには、事前に街の中の墓場とB2階で、リタに会っていることが必要になる。つまり、発生する場所はB1階でも、そのための条件はすべて他のフロアで起こっているのだ。

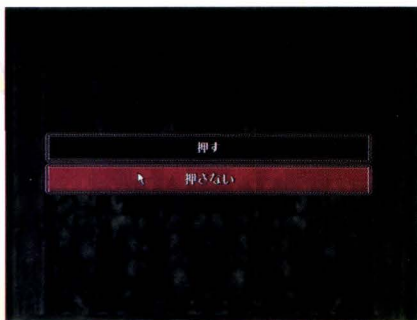
その他にも、森の中の湖で起こるミューやベガのイベントは、地下城での会話が発生条件となっている。相手のメッセージを確かめていないと見過ごす可能性もある。どこで何が起こるのかをきちんと把握していないと、すべてのイベント画面のチェックは難しいぞ。

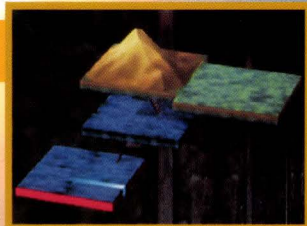
▲まずは、リタと顔を合わせておくことが重要なのだ

▲怪しげな物体を見つけてから、階段を上ると……

4 様変わりしている地下城内

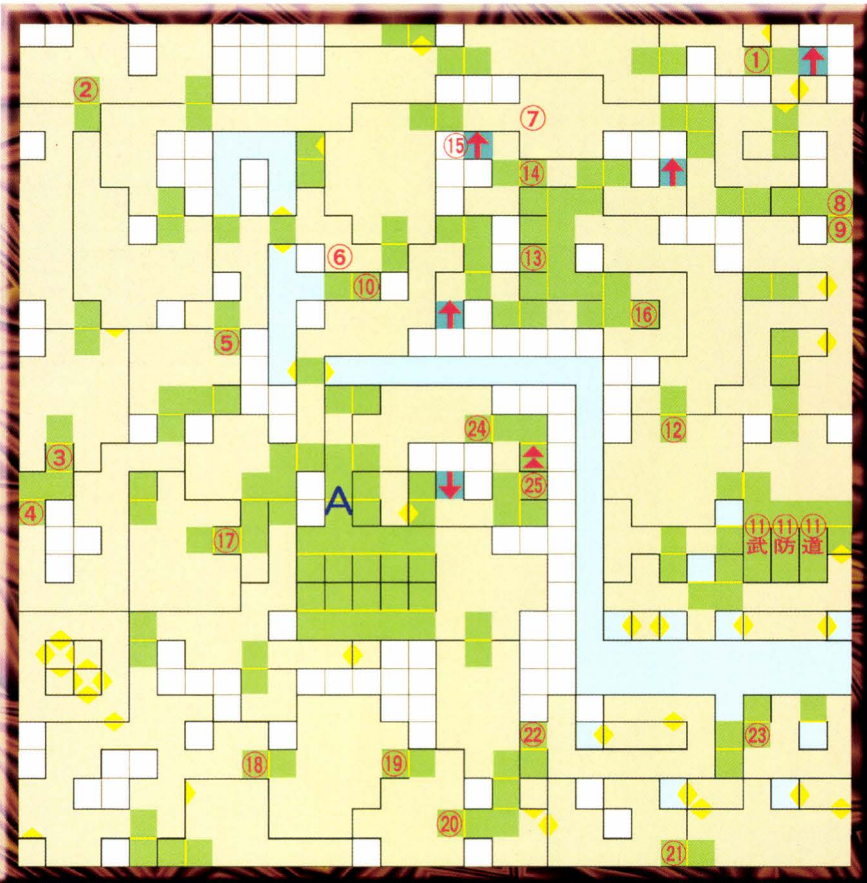
「光編」のB1階の構造は、以前とはかなり変化している。どうも、20年の間に影の一族が、光側の侵攻に備えて大きく作り変えたらしい。「影編」で光の一族が設置した扉のトラップも破壊されており、ボタンで鍵を解除しなくとも、すべての扉が開けられるようになっている。わざわざボタンを探し出す必要はない。あわててムダな労力を使わないように注意。

また、南側の中央にある隠し部屋は、4回までは、出入りするたびにアイテムやゴールドが手に入るので要チェックだ。さらに、攻略には関係ないのだが、西側の小部屋では、「影編」でエポの脱ぎ捨てたパンツがホコリまみれになって落ちている。アイテムとして手に入れられるわけではないし、本人も忘れたいと思うのでソッとしておいてあげよう……。

▲選択肢は出現するが、押しても変化はないぞ

THE 2ND BASEMENT 地下2階

おたがいを滅ぼしつくすまで、闘いは続くのか…？

EVENT ITEM GET&USE

黒い石板の操作室でニーナと会った時に「ペンダント」を拾う。「ブロンズの彫像」は後で重要に…。

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

闘うこと。それが唯一の存在証明なのか？

光の一族なんかに情けなんか受けない

あなた……以前にどこかで会ったことが

地下２階でも、快進撃を続けるポルックス。しかし、そんな彼を悩ませるのは、強烈な頭痛とともに唐突に脳裏によみがえる記憶の断片……。まったく身に覚えのない記憶にとまどいながらも、フロアの探索を続けるポルックス。そのうち、迷宮で出会う影の一族たちに、なぜか彼の顔をじっと見すえる者が多いことに気づく。たとえば、薬草を奪いに襲いかかるコウモリ女を倒した直後、突然その場に現れた女剣士。また、行く手をはばむ死のトラップ「黒い石板」を操作してた猫のような女のコ。そして、通路でバッタリ出会った骸骨剣士は、ポルックスのことを「坊ちゃん」と呼んだ……。自分は影の一族に知られているのか!? 次第に深まる謎は、衛兵たちが死にもの狂いで守っていた石板のかけらを手にし、さらに加速する。光と影の一族がおたがいに闘う原因となったその石板は、ポルックスが20年前から肌身離さず持っていた物と、まるで同じ物だったのだ。放浪の旅を続けていたはずの自分が、なぜ、このような重要な物を手にしていたのか？

あてどないもどかしさの中、ポルックスは真実を求め、さらなる地下へと降りてゆく。

CHART:B2

街にもどるのはトード戦の後にベガと約束した時くらいで、あとは一気にクリアできる。

1 リゲルと会う
2 影の衛兵と闘う
3 ミューがスタリオンに襲われている
4 廊下で何かを思い出しそうになる
5 デルタと闘う
6 カトラと会う
7 リタと会う
8 ベルベル&ぐんじょ色の騎士と会う
9 黒い石板の部屋に入る
10 ニーナと会う。操作室を破壊する GET:ペンダント

11 武器屋、防具屋、道具屋を訪ねる
12 シャロンと闘う
13 部屋の中で何かを思い出しそうになる
14 天井に不思議なものを発見する
15 階段を上ると、リタが落とし穴にはまっている

16 ニーナがリゲルに縛られている
17 影の衛兵と話す。影の衛兵と闘う USE:ペンダント GET:石板のかけら
18 ウィリアムと会う
19 ベガがトードに襲われている

20 リゲルと会う
21 影の衛兵と闘う
22 影の衛兵と闘う GET:石板のかけら
23 影の衛兵と闘う GET:ブロンズの彫像
24 エオリアと会う
25 壁のボタンを押す。Aの扉が開く
26 地上にもどり、湖にいるベガと会う
27 街の中でミュー&ウィリアム、マリアと会う

地下3階へ

CHART ANALYSIS

5 薬草を盗む黒い影!?

森の中で黒頭巾の山賊と闘い、ミューの弟を助けていない（P.87チャート④）と、デルタは現れない。かわりに黒い影が横切って、主人公が所持しているハーブやエフェクティブハーブをかすめ取ってしまうのだ。山賊を倒さない限り、これ以上は前に進めないぞ。

8 ベルベルの彼氏とは

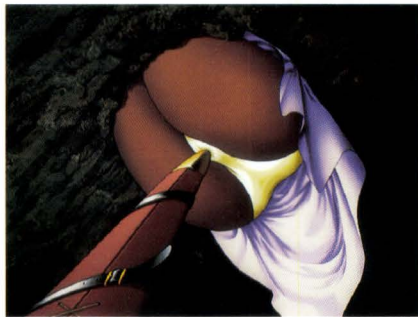
チャート⑧の、ベルベルとその彼氏（?）であるぐんじょ色の騎士のツーショットに会うためには、それ以前に光の街でベルベルに会っていなければいけない。街で彼女が登場するのは、ダルクに続き2番目となっている。

11 今度は敵!! 迷わず闘おう!

「影編」ではお世話になった店だが、光の一族となった主人公にはモノを売ってくれない。「文句をいう」を選択して、力で奪い取ろう。なんらかのアイテムが手に入るぞ。また、道具屋さんでは色っぽい女主人の姿が見られる。

▶アイテムの代わりにサービスカット

14 敵か化け物か!? アヤしい物体…

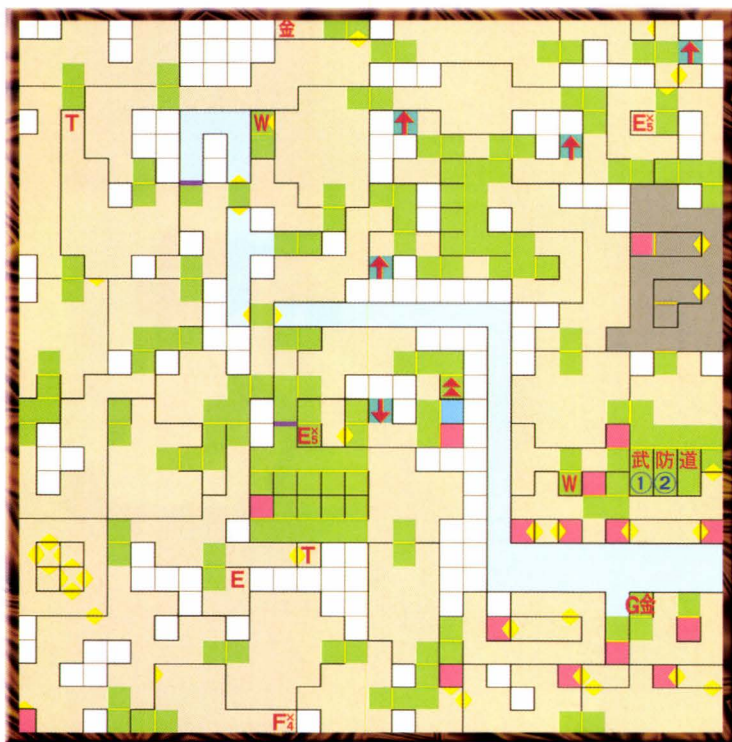
街の墓場でリタと話している（P.82チャート⑪）と、B2階で彼女と会える。このリタに会うと、天井に怪しい物体が出現（チャート⑭）する。闘ってもつんつんしても無反応なこの物体は、実は落とし穴にはまったリタのお尻。階段を上ると動けない彼女に会える。

▲「闘う」を選ぶと、ポリゴンの動くお尻が見られる

CHECK! 森の中では…?

トードに襲われているベガを助けると、ベガが「湖で待っている」と告げてくる。B2階の探索が終わったら、言われたとおり湖に行ってみよう。待ちくたびれたベガが寝ている。その後、主人公に気づいて目覚めたベガからキスのごほうびをいただくのだった。B3階で縛られたデルタを見つける（P.95チャート㉑）までに行くこと。

▲改まった雰囲気のベガ。この後、彼女は…

ITEM/TRAP

黒い石板と水上から跳ぶワープが特徴的な階。アイテムも豊富で、エフェクティブハーブやフェアリードロップが大量に手に入る。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

品名	性能
ルーンブレード(片手)	STR:+68/G:28025
ミスリルソード(片手)	STR:+46/G:19600
ライトニングブレード(両手)	STR:+122/G:30100
ルーンアクス(両手)	STR:+80/G:21800
エルフの弓(両手)	STR:+59/G:51000

Protector Shop 防具屋

品名	性能
ルーンプレート	DEF:+41/G:17070
ミスリルアーマー	DEF:+29/G:13070
ルーンシールド	DEF:+30/G:8500
ミスリルシールド	DEF:+21/G:6530

For SHADOW CLAN Only

地下城のお店は、すべて影の一族専用。会話の進め方によっては、店主と闘うことになってしまう…

武器屋のあるじ	獲得EX	488
	獲得G	2000
防具屋のあるじ	獲得EX	488
	獲得G	2000

FLOOR ANALYSIS

閉ざされた扉は、ワープを使って切り抜けるのだ！

1 レベル上げポイント

Ｂ２階でレベル上げに最適な場所は、影の衛兵と闘った部屋から続く南北に長い２部屋。弓を使うと、黒豹女の鞭も届かない距離から攻撃ができる。またフロア中央付近の小部屋がならんでいる区画も、レベル上げには便利。部屋を出入りすれば、何度でも敵が現れるぞ。

このフロアの敵モンスターは４種類。黒豹女とトカゲ男は最初から登場しているが、残りの狂犬戦士と双頭のカエルは、リタ救助を含む落とし穴イベントのあとに出現するようになる。前の２匹は、チャート㉓の影の衛兵を倒すか、主人公のレベルが37になると現れなくなる。また、残りの２匹もレベル37で消えるが、双頭のカエルだけは、チャート㉓の影の衛兵を倒すと復活するので、注意が必要。

2 閉ざされた緊急避難水路

「影編」で工事中だった緊急避難水路も20年の間に完成したようだ。しかし、扉には鍵孔がなく、中に入ることはできない。ワープして入った水路側から回ってきても上がれない。

しかし、今は入れないこの扉が、後に重要な役目を果たすことになる。それを明らかにするためには、物語を進めていくしかない…。

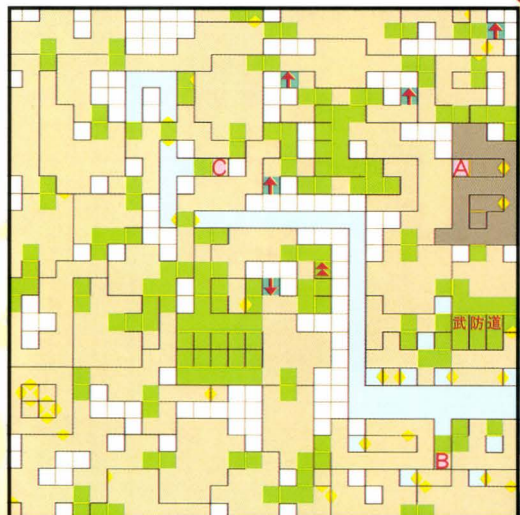
3 「黒い石板の部屋」の攻略方法

Ｂ２階のメイントラップが、この黒い石板の部屋。天井から黒い石板が落ちてきて、相手を押しつぶしてしまうという罠だ。この部屋をクリアするには、この黒い石板を操作している場所をつきとめなければならない。

黒い石板で受けるダメージは、ＨＰの半分。つまり主人公のＨＰが500ならダメージは250だし、ＨＰが20だったらダメージは10になる。だから、ダメージを受けたからといって、あわてて回復アイテムを使う必要はない。ただし、出口直前で落ちる石板は、即ゲームオーバーになる。この石板だけは避けるように。

また、攻略に必要なワープゾーンに入るための隠し部屋には敵がいるので、ＨＰに注意。

右マップの地点Ａの転送装置を使うと、地点Ｂに跳ぶ。そこから水路に降りて、ニーナがいる黒い石板操作室（地点Ｃ）へ行こう。操作室を破壊したら地点Ｂにもどる。するとふたたびワープで地点Ａに跳ばされる。これで黒い石板は作動しなくなり、前に進める。

▲ニーナが黒い石板を落としていた…

~Enemy in B2~

シャロン	
獲得EX	1008
獲得G	1250

一度倒しても、ふたたび立ちあがって、戦闘が2回あるシャロン

双頭のカエル	
獲得EX	289
獲得G	850

2枚の舌を伸ばして攻撃してくる。意外にも、動きがすばやいのだ

トード	
獲得EX	1300
獲得G	2000

長い舌や蹴りで攻撃してくる。接近戦で闘え

怪しげな物体	
獲得EX	0
獲得G	0

勝っても、ゴールドや経験値はもらえない

狂犬戦士	
獲得EX	333
獲得G	920

リタの尻の後に出現。飛びかかってくるぞ

黒豹女	
獲得EX	224
獲得G	620

ムチでガードし、地面を打って衝撃波を出す

デルタ	
獲得EX	858
獲得G	2000

空中を飛んで攻撃をかわす。部屋の隅に追いつめれば攻撃しやすい

名前		
影の衛兵(剣)	獲得EX	820
	獲得G	970
影の衛兵(槍・剣)	獲得EX	600×2
	獲得G	2652
影の衛兵(剣)	獲得EX	905
	獲得G	1825
影の衛兵(槍)	獲得EX	925
	獲得G	1925
影の衛兵(槍)	獲得EX	950
	獲得G	1332

テッシオの命令で石板のかけらを守っている衛兵たち。かなり強い

トカゲ男	
獲得EX	259
獲得G	665

攻撃をかがんで避ける。かみつき攻撃に注意

4 転送装置の利用方法

B2階には転送装置が点在している。それを利用し、鍵孔のない扉を裏から回って開けたり、重要なアイテムを手に入れたりする。

下のマップは、B2階の転送装置の配置図になる。基本的に、アルファベット（英字）がワープの起点、丸数字がワープの着点を示している。着点に英字がある場合は、起点・着点が重なっている双方向のワープになる。

◀転送装置を使わなければエオリアにも会えない

①「石板のかけら」を手に入れる

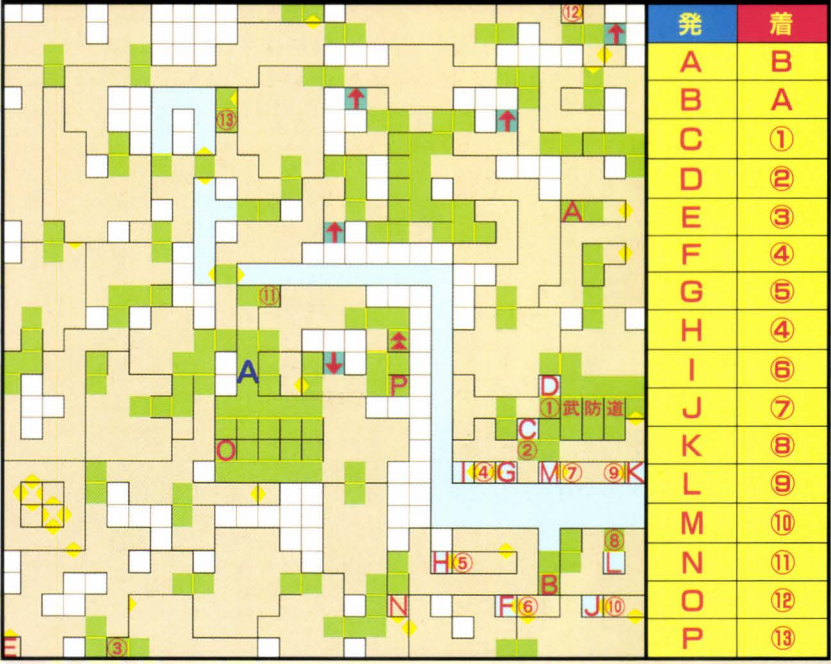
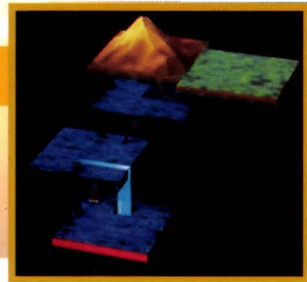
2枚目の「石板のかけら」を手に入れるには、転送装置を使うことになる。まず転送装置F→④に跳び、次に転送装置G→⑤に跳ぶ。隠し扉から外に出れば、チャート㉒の影の衛兵がいる場所に着く。もどる時は、転送装置H→④、転送装置I→⑥の手順でもどろう。

②「ブロンズの彫像」を手に入れる

転送装置J→⑦、転送装置K→⑧の順番で跳んでいこう。地点⑧に着いたら、チャート㉓の影の衛兵が見えるはず。さっそく闘って「ブロンズの彫像」を手に入れること。金の塊なども手に入る。もどる時は転送装置L→⑨、転送装置M→⑩の順番で跳べば、OKだ。

③扉を開ける

マップ記号Aの扉は、鍵孔のない閉ざされた扉。この扉を開けるには、転送装置N→⑪に跳ぶことが必要。チャート㉔のエオリアに会ったあと、小部屋でボタンを発見できる。

発	着
A	B
B	A
C	①
D	②
E	③
F	④
G	⑤
H	④
I	⑥
J	⑦
K	⑧
L	⑨
M	⑩
N	⑪
O	⑫
P	⑬

THE 3RD BASEMENT 地下3階

影の一族の不思議な言動は何を意味するのか…？

EVENT ITEM GET&USE

2枚の石板のかけらを手に入れるためには、B2階でブロンズの彫像を手に入れる必要がある。

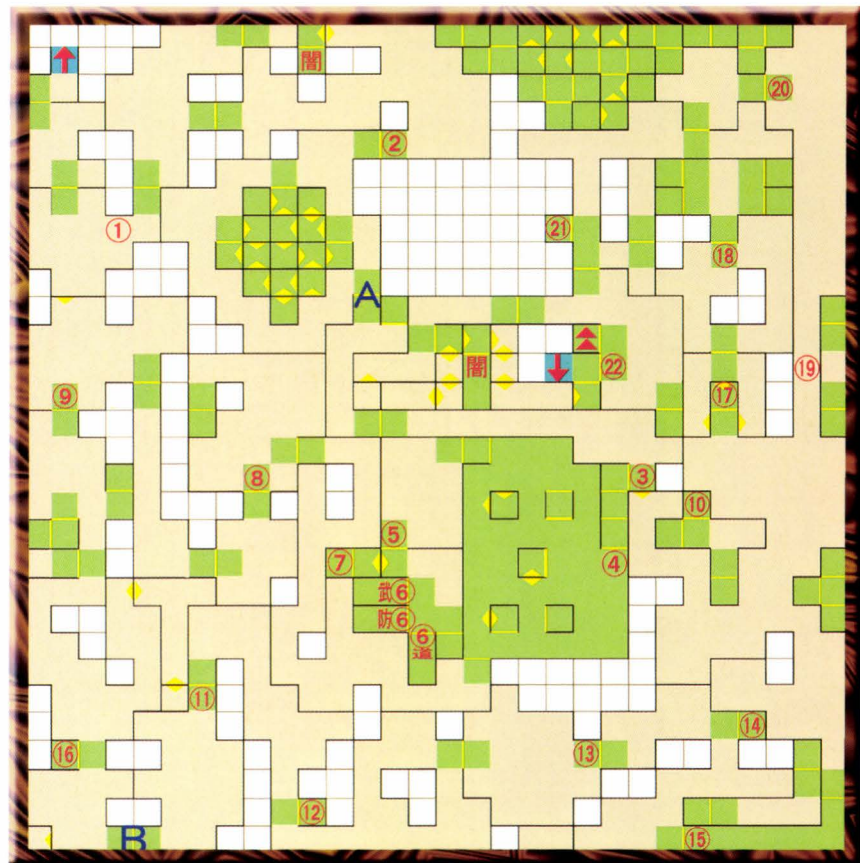
GET

シルバーの彫像

猫のブローチ

石板のかけら×2

USE

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

時が過ぎても消えない哀しみと憎しみ……

あ、あなたは……誰？

ここまで順調に冒険を進め、地下3階にたどり着いたポルックス。影の一族の本拠地にかなり近づいたためか、敵の数もぐんと増えてきた。

まずは、降りてすぐに骸骨男カトラと馬男スタリオンに遭遇する。ポルックスを見て、何事かをささやきあう2人。ポルックスはそんな様子にいらだち、挑発してみる。しかし、彼らは何か理由があるのか、ポルックスとの闘いを避けるばかり……。

敵と闘わずして進むリゲルやアルゴとは対照的に、現れる敵をすべてなぎ倒しながら進んでいくポルックス。しかし、3人とも「動く床」のある部屋では立ち往生することになる。試行錯誤の末、ようやく脱出することができたポルックスが、この奇妙な床を操作する部屋で出会ったのは、またもニーナだった。そこで、ポルックスは地下2階で拾った彼女のペンダントを返そうとするが、ニーナは彼を激しく拒絶する。彼女の心にはまだ、今は亡きアストラルへの想いが深く残っているのだ……。気丈にもポルックスをにらみつけるニーナ。しかし、彼女は突然何かに気づいたように大きく動揺し、そのまま走り去ってしまう。なぜ、彼女がそんな反応を示したのかわからないポルックスは、とりあえずフロアの探索を続けることにした。

そして、ポルックスは別の通路で影の一族最強の剣士カイザーとも出会う。だが彼もまた、カトラたちと同様に妙なことをつぶやき、闘うことなく姿を消してしまう。影の一族は何を考えているのか？　続いてポルックスは、ウィリアムと闘っていた双頭のネズミを倒したせいで、ゴールドを奪われるはめに。しかたなく地上にもどろうとする途中で、今度はシャロンと遭遇する。彼女の口から何度も出てくる「あの人」の言葉。それほどまで影の一族の心を今もとらえるアストラルの存在に、ポルックスはやがて深い興味を覚える……。

CHART:B3

地下城攻略もすでに中盤。戦闘イベントがとても多い階で、トラップも複雑になっている。

1 スタリオン&カトラと会う
2 影の衛兵と闘う
3 アルゴと会う
4 動く床の部屋に入る
5 ニーナの親衛隊と闘う
6 武器屋、防具屋、道具屋を訪れる
7 ニーナと会う。操作室を破壊する
8 キャロット&泥人形と会う。泥人形と闘う GET:シルバーの彫像

9 カイザーと会う
10 壁のボタンを押す。Bの扉が開く
11 デルタがスタリオンとリゲルに捕まっている
12 デルタがスタリオンに襲われている

13 ウィリアムが双頭のネズミと闘っている。双頭のネズミと闘う
14 デルタがリゲルに追われている
15 ネズミにゴールドを盗まれる
16 シャロンの着替えをのぞく GET:猫のブローチ

17 ウォトシーカの彫像を発見する USE:シルバーの彫像、ブロンズの彫像
18 影の衛兵と闘う GET:石板のかけら(×2)
19 ベガとカトラが闘っている
20 アルゴと会う
21 デルタが縛られている

22 キャロット&影の衛兵と会う。影の衛兵と闘う

地下4階へ

CHART ANALYSIS

5 どこかで見たような親衛隊登場

動く床を抜け出した先で現れるのが、どこかで見た自称ニーナの親衛隊。弱いが4度も復活するぞ。彼を倒した後、動力を壊して動く床の部屋にもどるとアイテムが入手できる。

◀「ニーナの親衛隊」の武器はやっぱりカメラ。でも、めちゃめちゃ弱いのだ…

▶親衛隊を倒したあとで動く床の部屋に行くと、アイテムが手に入るのだ!

15 まずはゴールドを盗まれよう

マップ記号⑮の通路では、扉から入って一歩ごとに、所持金の半分をネズミに奪われてしまう。被害を最小限にするため、ここまでに拾った装備は換金しないでおけば、後で貴重な財源となるぞ。1回以上お金を盗られると、チャート⑯のシャロンの着替えが発生する。このイベントで手に入る「猫のブローチ」は、ネズミを寄せつけない効果があるのだ。

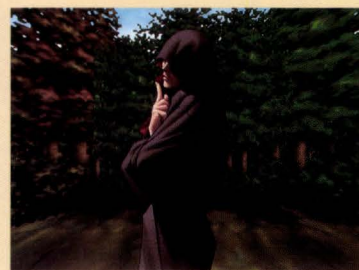
▶なんだか少しデジャヴな光景だ…!?

19 ベガとキスしましたか?

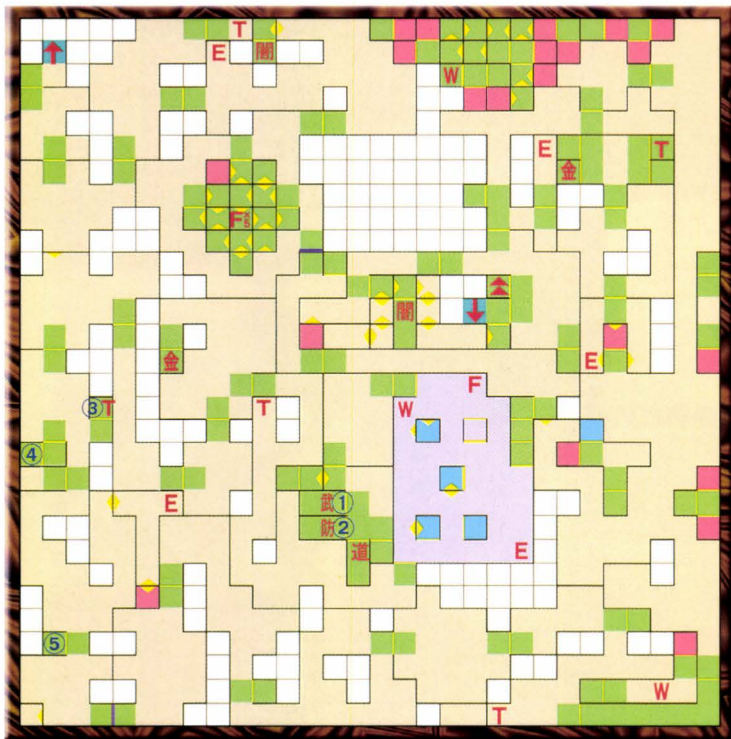
チャート⑲のイベントは、B2階でトードを倒した後、地上の湖でベガと会ってキスされていなければならない。ただし、デルタがリゲルに縛られるイベント(チャート㉑)を見てから地上の湖イベントを見ると、チャート⑲は発生しなくなってしまうので注意!

▶このイベントは先に見ておくこと

CHECK! 森の中では…?

主人公がB3階にたどりついた時点で、森の中にはふたたび黒頭巾の山賊が現れる。発生場所は以前と同じだが、今度の場合は、赤ん坊をさらっているわけでもなく、ただ単に会話して、闘うだけとなっている。攻略上、省略しても問題はないようだ。

▲会話後に戦うことになるが、弱すぎるぞ……

ITEM/TRAP

この階では武器・防具系アイテムが入手できる。ただ、どれもレベルの低い装備なので、ネズミの後に、地上の店で換金してしまおう。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋	
ソウルセイバー(片手)	STR：+98／G：38225
ルーンブレード(片手)	STR：+68／G：28025
ジェノサイド(両手)	STR：+163／G：41025
ライトニングブレード(両手)	STR：+122／G：30100
エルフの弓(両手)	STR：+59／G：51000

Protector Shop 防具屋	
オリハルコンアーマー	DEF：+59／G：22820
ルーンプレート	DEF：+41／G：17070
オリハルコンシールド	DEF：+43／G：11410
ルーンシールド	DEF：+30／G：8500

For SHADOW CLAN Only

武器屋のあるじ	獲得EX	455
	獲得G	2500
防具屋のあるじ	獲得EX	455
	獲得G	2500

◀アイテムを売る気のない店主とは戦闘になる

▶道具屋の女主人を脅すと、荷物をまとめて逃げてしまう

FLOOR ANALYSIS

次々と巻き起こる危険な戦闘。セーブを忘れるな！

1 レベル上げポイント

B３階は、小〜中ぐらいの部屋が連なる構成となっている。いったん部屋の中の敵を倒してしまうと、部屋を出入りしない限り新たな敵は出てこなくなる。経験値を稼ぐなら、B２階への階段の隣りの部屋を、出たり入ったりしながら敵を倒し続けるのが安全だろう。ちなみに、このフロアの敵は３種類で、主人公のレベルが42になると出現しなくなる。

2 闇商人の利用方法

B３階の闇商人は２人。１人は闇カジノを経営。もう１人はDEFアップ薬を売っているが、「影編」で倒していると登場しない。

▲カジノは何度でも挑戦できる。イカサマはない…？

3 「動く床の部屋」攻略方法

チャート④の動く床の部屋は、影編でも経験したトラップ。ある床の上に乗ると、強制的に別の場所に移動させられるというもの。

ただし、動く床の位置や止めるための方法は、「影編」と違っている。どうやら影の一族が改良を加えたらしい。適当に歩いていると、いつまでも脱出できなくなってしまうので、下図のような最短ルートで通り抜けよう。

動く床が配置されている場所は、下図の「動く床配置図」を参照しよう。

さて、このエリアを通り抜ける手順だが、右上の扉から入室したら、まずはAの床に乗ってBまで移動して、そこから西に一歩移動してCの床に乗り、Dへ移動しよう。そこから東のカベの中に入れるので、Eへ。ここでボタンを押すと、Hの床のトラップが解除されるので、Fの床に乗ってGに移動。そこから北に歩いて、そのまま左上の出口に向かえば部屋を出られる。ちなみにこの部屋のトラップを全面解除するには、ニーナの親衛隊を倒した後、操作室の機械を破壊すればいい。

◀動く床を操作していたのは、やっぱりニーナだった。さっさと、壊してしまおう

~Enemy in B3~

泥人形

獲得EX	1211
獲得G	900

長い腕を伸ばして攻撃してくるが、動きは遅いので怖くはないはず

骸骨男

獲得EX	432
獲得G	751

攻撃してくるまでが遅く、このフロアではわりと楽に闘える相手だ

水牛鎧

獲得EX	530
獲得G	809

攻撃力も防御力も高い強敵。連続攻撃が得意

影の衛兵(象)

獲得EX	1423
獲得G	2000

攻撃力は高いが、身体の幅が広い分、こちらの攻撃も当たりやすい

影の衛兵(豚)

獲得EX	1586
獲得G	1910

意外に攻撃速度が速く、しかも防御もしてくる。でも疲れやすい

女剣士

獲得EX	447
獲得G	792

離れると衝撃波で攻撃してくる。接近戦で！

影の衛兵(剣)

獲得EX	1200
獲得G	1480

移動速度が速く、ジャンプ攻撃をかけてくる

影の衛兵(双頭のネズミ)

獲得EX	1352
獲得G	1856

両手に剣を持って連続攻撃を仕掛けてくる。動きがすばやいぞ

ニーナの親衛隊

獲得EX	1
獲得G	1

一撃で倒せるが、4度も復活してくるのが、うっとうしいぞ……

4 転送装置の利用方法

B3階には、転送装置がたくさん仕掛けられている。転送装置を使わないとストーリーが進行しない場合や、アイテムを入手できない場合もある。また反対に、使っても意味がなかったり、不便になったりする転送ルートもある。どの転送装置が、どこにつながっているのか把握しておくことがまず大切だ。ここでは、攻略するために必要な転送ルートを中心に解説していこう。もちろんマップを完成させるためには、全ルートの制覇が必要だ。

◀ウォトシーカの影像も転送装置の一つになる

①扉を越えるために

マップ記号Aの扉は、転送装置Aから①に飛んで越えよう。その先にアルゴがいるはず。

②扉を開けるために

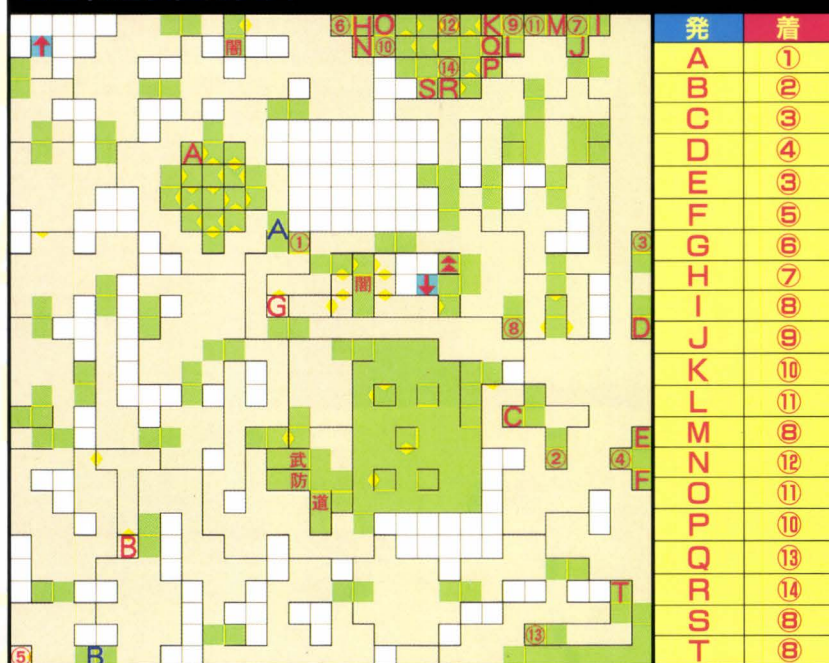
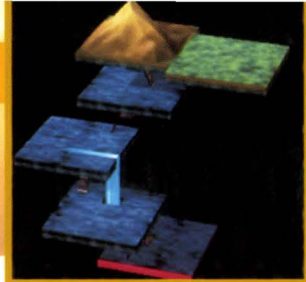
マップ記号Bの扉を開けるには、転送装置Bの部屋から②に飛ぼう。その後、斜め向かいの部屋にあるボタンを押せばOK。もどるには、C→③、D→④、F→⑤の順序になる。

③「石板のかけら」を入手するために

チャート⑰では、発見したウォトシーカの影像の右手に「ブロンズの影像」、左手に「シルバーの影像」を持たせる。すると、チャート⑱の影の衛兵が見える場所に転送される。

④アイテムを完全入手するには

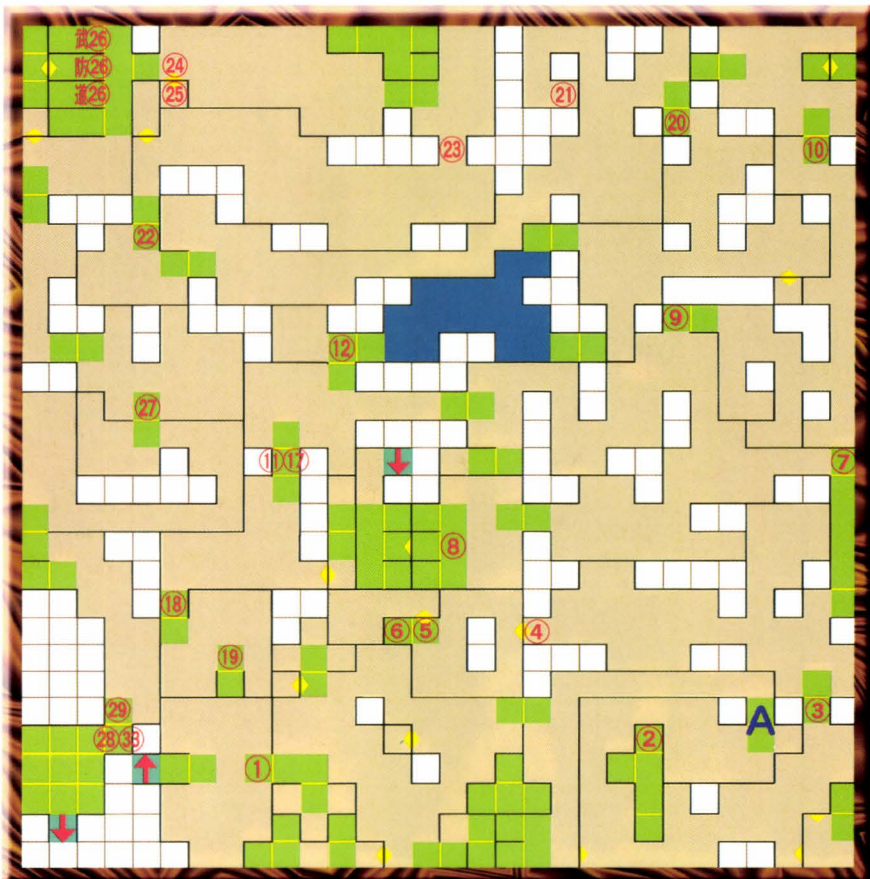
B3階マップ北の転送装置密集地帯は、攻略には関係ないが、貴重なアイテムが落ちている。ゲットしたい人は、右の図を利用してほしい。完全制覇にはわりと手間がかかるぞ。

発	着
A	①
B	②
C	③
D	④
E	③
F	⑤
G	⑥
H	⑦
I	⑧
J	⑨
K	⑩
L	⑪
M	⑧
N	⑫
O	⑪
P	⑩
Q	⑬
R	⑭
S	⑧
T	⑧

白熱する闘いの中で、千々に乱れる心の行方…

EVENT ITEM

GET&USE

B４階は、地上で手に入るアイテムを利用しないとクリアできない場所が多いので注意しよう。

●マップ上のアルファベットは、右ページのチャート内で説明している扉の記号です。

STORY DIJEST

自らへの疑問を打ち消し、男は剣を振るう

数々の激戦に耐えてきたポルックスにとっても、この地下４階は苦難の連続となる。

まず、女剣士シャロンとの闘いに勝つものの、彼女はポルックスの顔を見て何かを思い出したようだ。しかし、その理由がわからないポルックス。さらには、今まで闘いを避けるように姿を消し続けていた、馬男スタリオンとも、ついに刃を交えることとなる。

そんな、複雑な表情を見せる影の一族たちとの闘いを進めるうち、ポルックスはミューがタコの怪物ラフィンに捕まっているのに出くわす。なんとか助けることはできたが、可憐な女のコが、化け物タイプの敵がウジャウジャいる、この地下４階に一人でいるなんて危険でしょうがない。早く地上に帰ることを勧めるポルックスに、素直に従うミューだった。

しかし、ほどなく彼女の助けを借りて「呪われた扉」を開くこととなるのだが……。

次に、ポルックスの行く手をはばんだのが、恐怖の底なし沼と呪われた衛兵たち。さらに、必死で闘う彼の前に現れる猫娘ニーナ。彼女はポルックスの身を案じ、この先へは進むなと言う。だが、ここまできて引き返すわけにいかないポルックスは、いよいよウォトシーカの玉座があると言われる、影の一族の心臓部、地下５階へと降りていくのだった……。

CHART:B4

この階を無事にクリアするためには、B４階と地上を何度も往復することになりそうだぞ。

1 シャロンと闘う

2 壁のボタンを押す。Aの扉が開く

3 ウィリアムと会う

4 ミューと会う

5 ミューがラフィンに襲われている。ラフィンと闘う

6 壁のボタンを押す。雷発生装置がとまる

7 スタリオン&カトラと会う

8 エオリアとスタリオンが争っている。スタリオンと闘う

9 カイザーと会う

10 ラフィンと話す。ラフィンと闘う USE:写し絵 GET:ミューのリング、石板のかけら

11 呪いの扉に弾かれる

12 アルゴ&リゲルと会う

13 地上にもどり、湖に行く。白昼夢を見る

14 街の中でマリアと会う

15 街の墓場でバルボリじいさんと会う GET:魔法の靴

16 湖でミューが水浴びをしている

17 B４階に降りて、呪いの扉の前でミューと会う

18 呪われた影の衛兵と闘う

19 呪われた影の衛兵と闘う GET:石板のかけら

20 ニーナと会う

21 キャロットがウィリアムに捕まっている

22 影の衛兵と闘う

23 ニーナと会う

24 ニーナと会う

25 ニーナと会う

26 武器屋、防具屋、道具屋を訪れる GET:石板のかけら(×2)

27 影の衛兵と闘う

28 天井から声がする。勝手に弾き飛ばされる

29 ニーナと会う GET:ヒゲ剃り

30 地上にもどり、湖に行く USE:ヒゲ剃り

31 城でファブリスに会い、忠誠を誓う

32 宿屋で寝て、奇妙な夢を見る

33 B４階に降りて、カイザーと精鋭部隊に会う

34 地上にもどり、街の入口でアルゴと会う

35 ファブリス&メンザと会う

36 街の入口でメンザ、アルゴと会う

37 森の中の茂みに行く GET:石板のかけら

地下５階へ

CHART ANALYSIS

15 バルボリじいさんの機嫌をとるべし

魔法の靴は、バルボリじいさんが持っている。B４階でアルゴとリゲルに底なし沼のことを聞いたら地上にもどり、湖で白昼夢を見ること。これで靴のことを教えてもらえる。

16 悩めるミューを救え!!

ラフィンの隠れているドアを開けるには、写し絵を使う。これでミューのリングが取り返せる。ミューの水浴びを見るには、湖で白昼夢を見て、その後、街中でミューを探しているマリアに会わなければいけないのだ。

▶ミューにリングを返してあげよう

25 ニーナの一途な想い

チャート⑳から㉕の、ニーナが現れては消える一連のイベントは、B２階の影の衛兵から石板のかけらを手に入れるイベント（P.91チャート⑰）をクリアしていないと、発生しなくなる。もちろん隠し部屋でのニーナも見られなくなるぞ。忘れないよう気をつけて…。

31 ファブリスに忠誠を誓うには?

マップ記号㉘の部屋にはトラップがあり、入ると別の階に跳ばされてしまう。ここを通るには、ここまでイベントを確実に処理しているのを前提に、ちょっと複雑な手順が必要。

まず、跳ばされた後、もう一度もどってきて、扉前にいるニーナからひげ剃りをもらう。その後で地上へ出て、湖で「ひげを剃る」を実行したら、そのまま光の街にもどること。

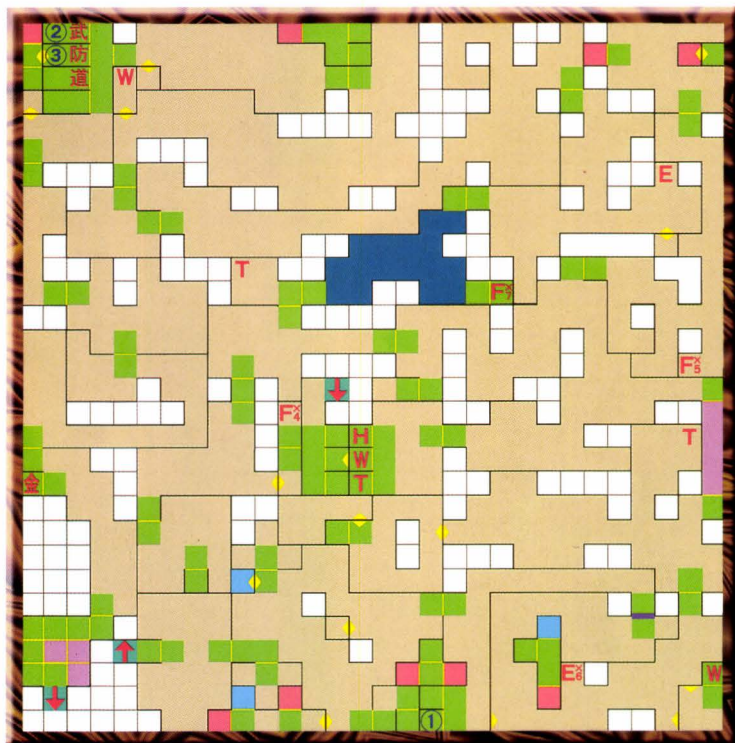
街に入ったら、パニックを起こす住民を後目に城へ向かおう。そこでファブリスと面会したら、いったん街の外へ。ふたたび街に入るには、衛兵と闘うことになる。後は、何度も王の御前に通い、忠誠を誓う。計４回通えば、選択肢が出現するはず。ただし、その後街の中でウィリアムに会ってないと、チャート㉝のカイザーと精鋭部隊は出現しないのだ。

36 メンザの動向を見逃すな!

チャート㉝のイベント後、街にもどって王宮に行きファブリスに会う。次に一度街を出て、ふたたび中に入る。するとアルゴが現れ、メンザの動向を教えてくれる。話を聞いて、森の茂みに行けば、石板のかけらが手に入る。

▶マップ中央付近の茂みに行くこと

ITEM/TRAP

転送装置や鍵のかかった扉などのトラップが非常に多い。ミスが即命取りにつながる場合もあるので、攻略には細心の注意が必要だ。

ITEM

H：ハーブ
E：エフェクティブハーブ
F：フェアリードロップ
G：ゴールド
T：テレポートストーン
W：イカロスの翼
金：金の塊
①：ナイトシールド
②：ハンティングソード、トマホーク
③：ブロンズアーマー、ブロンズシールド

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋

品名	性能
妖精剣エルフィング(片手)	STR:+134／G:46225
ソウルセイバー(片手)	STR:+98／G:38225
ジェノサイド(両手)	STR:+163／G:41025
ダイダロスの斧(両手)	STR:+214／G:50625
アポロンの弓(両手)	STR:+115／G:64000

Protector Shop 防具屋

品名	性能
エルフィングアーマー	DEF:+81／G:30820
オリハルコンアーマー	DEF:+59／G:22820
エルフィングシールド	DEF:+58／G:15410
オリハルコンシールド	DEF:+43／G:11410

For SHADOW CLAN Only

武器屋のあるじ	獲得EX	888
	獲得G	3000
防具屋のあるじ	獲得EX	888
	獲得G	3000

◀アイテムを売る気のない店主とは闘うのみ…！

▶道具屋の女主人を脅すと、勝手に服を脱ぎ始めた。ラッキー

FLOOR ANALYSIS

この階で何よりも大事なのは、こまめなセーブだ！

1 レベル上げポイント

はっきり言ってこの階の敵は強い。普通にフロア探索を進めているだけでも、HPはぐんぐん減ってしまう。まずは充分にレベルを上げること。便利なポイントは、シャロンと闘ったあとの入り組んだ部屋。隣接している小部屋から出ると、敵が出現しているはず。

ただし、このフロアの敵はみんな飛び道具を持っている。そのため、使用する武器は、弓よりも片手剣がおすすめだ。ここは、盾を装備して防御力を上げ、接近戦を挑みたい。

敵がいなくなる条件は、主人公がレベル47になること。また、免許皆伝が出てくるには、呪われた衛兵(槍)を倒すことが条件になる。

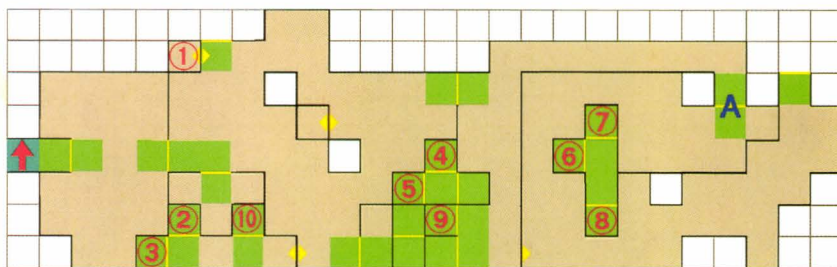
▲弓で攻撃すると、相討ちになる可能性が高い

2 扉を開けるために

マップ記号Aの扉は、当初は鍵がかかっている。この扉を開けるには、下のマップで地点⑦にあるボタンを押すしかない。そのためには、以下のような順序で進行してほしい。

鍵がかかっている……しかし扉には鍵穴がない。

◀最初は鍵がかかっていて弾き飛ばされてしまう

最短順路図

まず、地点①の部屋にあるスイッチと、地点②の部屋にあるスイッチを両方とも押した状態（入室してからボタンを1回だけ押した状態）にする。その後、地点③の部屋に入ると、地点④にワープできる。さらに地点⑤の部屋に入り、地点⑥に跳ぶ。北に移動して、地点⑦でボタンを押す。これでAの扉の鍵が解除されるようになる。そして、地点⑧から地点⑨に跳んで、もどってくるようにしよう。地点①と②のスイッチは、オン／オフの組み合わせによって、地点③と⑩の転送ルートを変えてしまうのだ。間違ったスイッチの状態だと、解除ボタンにたどりつけない。最初の2部屋のボタンの状態がわからなくなったら、いったんB3階に上がろう。それからもどってくれば、スイッチはリセットされている。

スタリオン	
獲得EX	1720
獲得G	2460

呪われた影の衛兵(剣)	獲得EX	1218
	獲得G	2100
呪われた影の衛兵(槍)	獲得EX	1250
	獲得G	2180

ラフィン	
獲得EX	1833
獲得G	2222

影の衛兵(剣)	獲得EX	1701
	獲得G	2690
影の衛兵(槍)	獲得EX	1732
	獲得G	2822

怪しげな女	
獲得EX	538
獲得G	839

攻撃力が高い。側面へ攻撃を集中して闘おう

免許皆伝(鎧武者)	
獲得EX	634
獲得G	1111

手裏剣を投げてくるが、後ろに逃げないので楽

暗殺者(ドクロ)	
獲得EX	524
獲得G	882

飛び道具の攻撃力が高いので回りこみ攻撃だ

小鬼(般若)	
獲得EX	557
獲得G	936

シャロン	
獲得EX	1008
獲得G	2100

3 電撃ゾーン攻略方法

P.100のマップ上で、薄紫色で表示された部分は、電撃が落ちてくる通路になっている。一歩進むごとに、落雷によって通路の外に放り出されるだけでなく、HPも半分近く減らされてしまうのだ。まずはこの仕掛け自体を解除しなければならない。この装置の解除ボタンは、P.98マップ記号⑥の場所にある。この小部屋に入るためには、ラフィンを倒す必要があるので、HPを回復させてから攻略だ。

4 ニーナからヒゲ剃りをもらう

ニーナにひげ剃りをもらうための条件は、まずチャート㉑のウィリアムを見ていること。次に、チャート㉕の隠し部屋でニーナと会っていること。その後、チャート㉘で弾き跳ばされたあと、もう一度もどればニーナが出現。

▲このイベントを見ていないとニーナは現れない

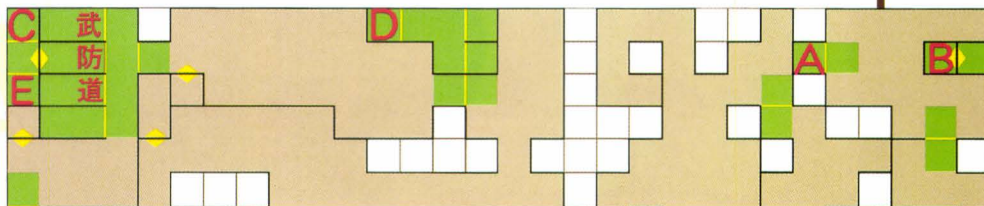
5 「石板のかけら」を入手するために

B4階で手に入る石板のかけらは、計5枚。チャート⑩の石板のかけらはラフィンと闘ったあと、地点Aに入ればあとはOKだ。地点Bに跳べて、そのまま石板が見つかるはず。

チャート⑲の場合は、その前に呪われた影の衛兵を2人倒す必要がある。この衛兵たちは一度倒してもよみがえるので注意しよう。

チャート㉖の2枚の石板のかけらを手に入れるためには、地点Cから地点Dに転送されなければならない。その地点Cの転送装置を使うためには、まず防具屋に入ること。防具屋の奥の壁が隠し通路になっているのだ。

転送装置配置図

発	A	B	C	D
着	B	A	D	E

ここでは石板のかけらの入手に必要な、フロア北側にある転送装置のルートを解説する。

まず、ラフィンを倒したあとに転送装置A（地点A）を使うと、地点Bへと跳ばされる。もどる時は地点B→Aというルートになる。

次に、防具屋の後ろにある転送装置C（地点C）からは、地点Dに跳ばされる。その先の部屋で、石板のかけらが2枚手に入るぞ。ただし、もどる場合は転送装置D（地点D）から地点Eへというルートになるのだ。

◀地点Cの部屋へは、防具屋の奥の隠し通路から進めばいいのだ

追いつめられた影の一族。とうとう決着が…?

EVENT ITEM

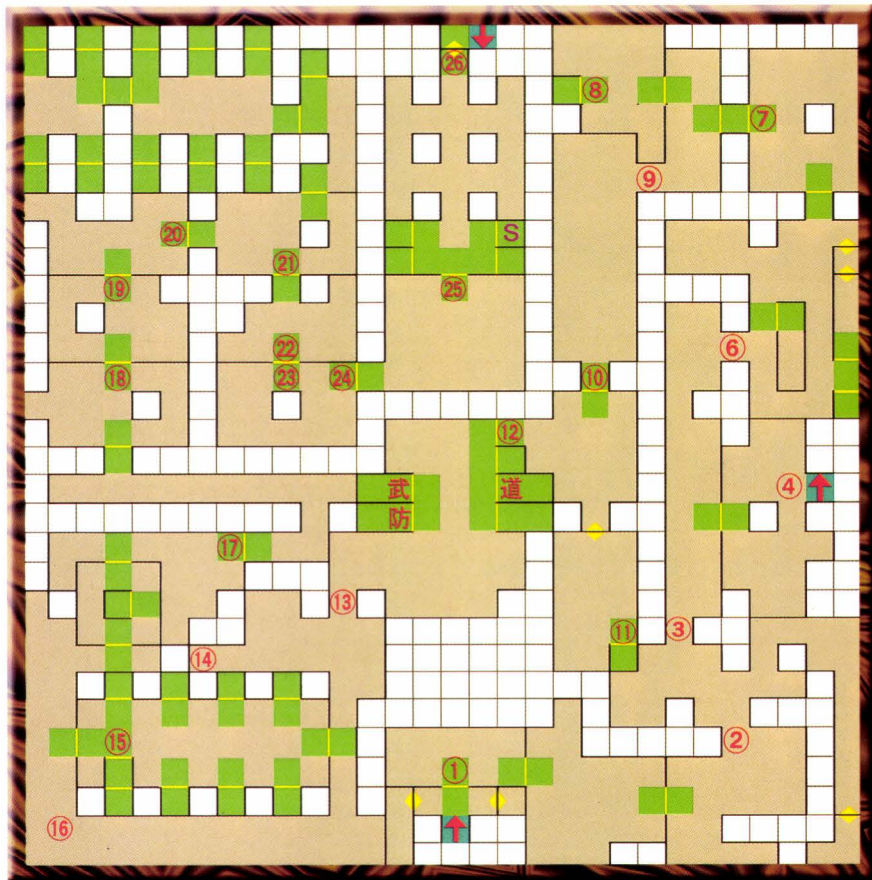
GET&USE

いよいよ舞台は影の一族の本拠地。このフロアで手に入るアイテムは、回復系アイテムや金の塊以外、石板のかけらが3枚だけ。使用するアイテムも倉庫の鍵のみとなっている。アイテム収集よりも闘いに集中する階といえるだろう。

GET

石板のかけら×3

USE

倉庫の鍵

STORY DIJEST

たがいの誇りを賭け、男たちの刃が交差する

物語の舞台は、敵の本拠地である地下城の地下5階へ。ここには、ポルックスたち光側から見た敵の頂点というだけでなく、今は亡き影側の英雄アストラルの父で、影の一族の王でもあるウォトシーカがいるはず。

しかし、まず階段のある部屋から一歩出ると、凸凹コンビが闘いを挑んでくる。そして、勝利とともに胸にこみあげる痛みに似た哀しみに、理由もわからずとまどうポルックス。

また、幽霊を見たように驚き逃げた老婆ワイスの、後ろの階段を使って上がった地下4階では、ニーナとの思い出の記憶の断片が一瞬よぎった。

混乱しつつも奥へと進むポルックスに、意を決したように次々とカトラ、スタリオンたちが挑戦する。だが、勝ってもすでに高揚はない。

さらに影の衛兵たちを撃退して得たことで、欠けた石板もほとんど原型に近くなってきた。もしかしたら、完成すればすべての真実とともに本当の自分も取りもどせるのではないか、それを望みに、みたび挑んできたシャロン、なぜか嫉妬に狂っているデルタ、そして、最強剣士カイザーまでも撃破するポルックス。

残るは、王ウォトシーカだけなのだが…⁉

CHART:B5

影の一族との闘いが連続する。とくに衛兵とは凸凹コンビを含めて8回も闘うことになる。

1 影の衛兵と闘う

2 リゲルと会う

3 エオリアと会う

4 ワイスばあさんと会う

5 部屋の中で何かを思い出しそうになる

6 ウィリアムと会う

7 カトラと闘う

8 影の衛兵と闘う GET:石板のかけら

9 女のコと会う

10 影の衛兵と闘う

11 影の衛兵と闘う GET:石板のかけら

12 スタリオンと闘う

13 ミューと会う

14 ベルベルと会う

15 影の衛兵と闘う USE:倉庫の鍵、GET:石板のかけら

16 アルゴと会う

17 ニーナと会う

18 デルタと闘う

19 ベガと会う。影の衛兵と闘う

20 黒頭巾の山賊と闘う

21 影の衛兵と闘う

22 シャロンと闘う

23 キャロットと会う

24 影の衛兵と闘う

25 カイザーと闘う

26 隠し扉を見つける

地下6階へ

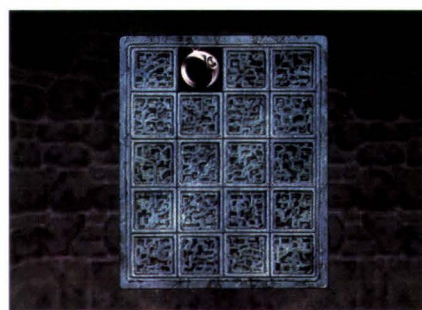



CHART ANALYSIS

5 微かによみがえる記憶

チャート④でワイスばあさんと話した後、隣りにある階段からB4階に上がることができる。B4階では、ストーリーに直接関係はないのだが、小部屋のひとつでニーナとの過去のフラッシュバックが起こる。ただし、「影編」でこのイベントを見てないと発生しない。

▲B4階のこの部屋で、記憶の断片が一瞬よみがえる

8 出そろった登場人物

B5階の特徴として、影の衛兵だけでなく、大勢のキャラクターが出てくる点がある。ともに攻めこんでいる光の一族の仲間はもちろん、影の一族では、凸凹コンビや、ワイスばあさん。さらには敵として、カトラ、スタリオン、デルタ、シャロン、カイザー……。そして、ポルックスを「おじさん」と呼ぶ小さな女のコ……。そう、彼女こそが、これ以降の物語の重要な鍵となるアリアドネなのだ。

▲19枚そろっていれば発見することができる

26 石板はそろっているか？

チャート㉖の隠し扉だが、ある条件を満たしていないと見つけられない。その条件とは、石板の枚数。この時点で手に入る石板のかけらがすべてそろっていないと、扉が動かないのだ。必要な枚数は19枚。入れない場合は、石板の枚数が足りないということになる。

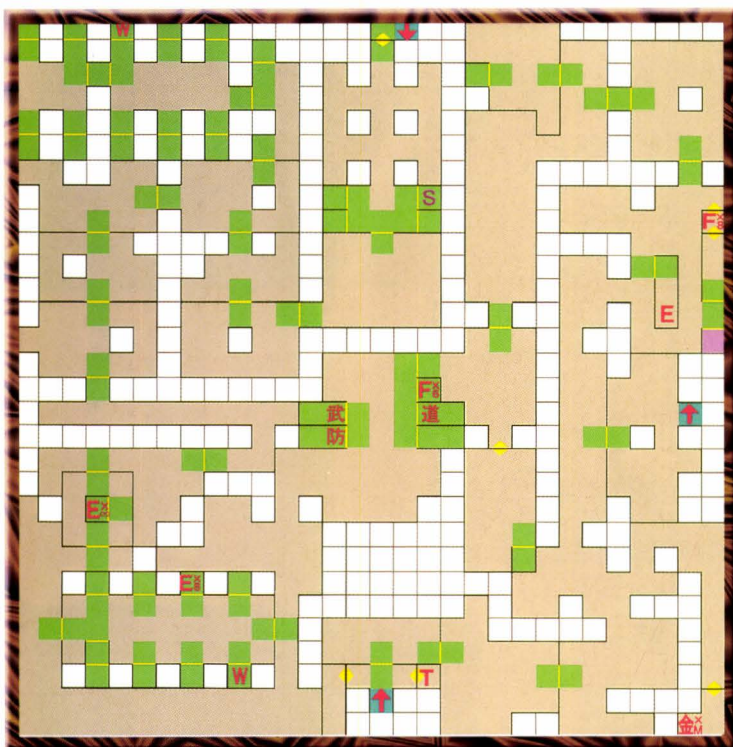
ここで、取り忘れている可能性が高いのは、メンザが地上の森の中に隠した1枚。ここは下の文章を参考にもう一度チェックしよう！

CHECK! 森の中に隠された石板…

カイザーが精鋭部隊を率いて地上へ向かい始めた頃、光の街では、メンザが森にかけこむ姿をアルゴが目撃していた。アルゴに会えば、そのことを教えてくれるはず。実は、この時メンザは、彼の持っていた石板のかけらを、森の中に隠しに行ったのだ。なぜ彼が石板のかけらを持っていたのか、またどうして隠すのかは、この時点では知る由もない。だが、この石板のかけらがないと、B5階の隠し扉を見つけられない。とりあえず、取りにもどろう。

▲なぜかオドオドしているメンザ。石板はどこに…？

ITEM/TRAP

この階のアイテムは、1か所に大量に置いてあることが多い。トラップでは、フロアの東側の雷発生装置がダメージが大なので注意。

※アイテム記号の横に「∞」がある場合、その場所を訪れるたびにアイテムが持てるだけ手に入ることを表しています。

SHOP LIST

Arms Shop 武器屋	
光剣フェリオス(片手)	STR:+175/G:58000
妖精剣エルフィング(片手)	STR:+134/G:46225
フェファイストスの神剣(両手)	STR:+254/G:60000
ダイダロスの斧(両手)	STR:+214/G:50625
アポロンの弓(両手)	STR:+115/G:64000

Protector Shop 防具屋	
アトラスの鎧	DEF:+105/G:48000
エルフィングアーマー	DEF:+81/G:30820
イージスの盾	DEF:+74/G:24000
エルフィングシールド	DEF:+58/G:15410

B5階の敵は、どれも動きが速くリーチがあるので、すばやい攻撃ができる片手剣で闘うのがおすすめ。相手は攻撃力も高いので、防具も最強の物をそろえよう。また、B5階の店では、これまでのように、売ってくれないから闘ってアイテムを奪うというわけにはいかない。なぜなら、店主はすでに全員逃げ出しているからだ。かといって、アイテムの忘れ物があるわけでもないのが、残念。

FLOOR ANALYSIS

次々と襲いかかる影の衛兵たち、HP減少に注意！

1 取り忘れた人も安心!?

「影編」で、光の一族が脱走している時に、クラブが「階段横の隠し部屋に石板のかけらを放り込んでおいた」と言っていたのを覚えているだろうか？　実は、そこに投げこまれた石板のかけらは、20年たった今でも、誰に取られることなくきちんと残っているのだ。

その場所は、B4階からB5階に降りてきてすぐの細長い区画からつながる、西側の隠し部屋。もちろん、石板のかけらが残っているのは、「影編」で入手していない場合のみで、すでに手に入れている場合には、何も見つからないぞ。「影編」「光編」両方で入手の機会がある石板のかけらは、これ1枚となっている。

▲隠し部屋の位置はココ。とりあえず寄ってみるべし

2 レベル上げポイント～精鋭部隊との闘い～

B5階に降りてくると、敵が大量に現れる。まず、カイザーの精鋭イベント後に現れるようになる敵が3種類。彼らは、カイザー直属の精鋭部隊なだけに、非常に戦闘力が高い。影の騎士は盾で完璧なガードをしつつ、体当たりを仕掛けてくる強敵。また、影の衛兵はジャンプ攻撃が脅威になるし、人間槍は、その長いリーチが強力な武器になっている。

彼らと闘うには、できるだけ広い場所で、相手のまわりを移動しながら攻撃するようにしたい。精鋭部隊のリーチを考えると、せまいスペースで闘うのは不利になるはずだ。

また、このフロア固有の敵もかなり強い。

▲できれば、相手の側面から攻撃したいところだが…

▲精鋭部隊は強いぶん、倒せばもらえる経験値も多い

最初に現れるのが妖艶な魔法使いで、カトラとの闘い以後に出現する。続いて、黒頭巾の山賊以降に登場するのが影の聖者で、やはり魔法を使って遠距離攻撃をしてくる。最後が影の指揮官で、カイザー以降に出現。通常の敵ながら、攻撃力が高いので、油断は禁物だ。

精鋭部隊と、魔法を使う敵は、同時に現れる場合が多い。安全な場所まで逃げて相手をひきつけ、各個撃破の戦法をとろう。また、フロアに落ちているフェアリードロップなどの回復アイテムを有効に利用することも重要。

ちなみに、彼らは主人公がマスターレベル、つまりレベル100になるまで出現するのだ。

~Enemy in B5~

攻撃力が高い。脚から出る衝撃波に注意して、回りこんで攻撃だ

スタリオン		
	獲得EX	2159
	獲得G	6666

動きは速いが防御力が低いので、2～3回攻撃すれば倒せるはず

カトラ		
	獲得EX	1999
	獲得G	4000

かなりの攻撃力で、しかも強力。うまく攻撃を避ける必要があるぞ

カイザー		
	獲得EX	3000
	獲得G	8888

すばやく攻撃を避けながら斬りつけてくる。側面攻撃を心がけよう

シャロン		
	獲得EX	2491
	獲得G	5500

影の聖者		
	獲得EX	860
	獲得G	2079

魔法の攻撃がうっとうしいが、防御力は低い。接近して連続攻撃で

魔法攻撃がやっかいなので、横から攻撃する

妖艶な魔法使い		
	獲得EX	822
	獲得G	1879

連続攻撃が強力なので、攻撃と後退を交互に!

指揮官		
	獲得EX	999
	獲得G	2100

いったん下がってから引きつけて1人ずつ片づければ、楽に闘える

影の衛兵(凸凹)		
	獲得EX	1085、1118
	獲得G	2900

空を飛ぶが、無視して正面から連続攻撃すればアッサリ倒せるはず

デルタ		
	獲得EX	2220
	獲得G	4800

2人組の衛兵は、一度下がって、1人ずつ闘った方が断然楽だぞ

名前		
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1138×2
	獲得G	5600
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1222×2
	獲得G	5800
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1288×2
	獲得G	5800
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1325×2
	獲得G	6020
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1388×2
	獲得G	6368
影の衛兵(剣・槍)	獲得EX	1522×2
	獲得G	6556
影の衛兵(槍)	獲得EX	1425
	獲得G	2955
影の衛兵(剣)	獲得EX	1425
	獲得G	3055

精鋭剣士たち

近づいてくるのを待って攻撃、下がってまた攻撃する

影の衛兵(剣)		
	獲得EX	730
	獲得G	1099

槍のリーチがかなり長いので回りこみつつ攻撃しよう

人間槍		
	獲得EX	755
	獲得G	1218

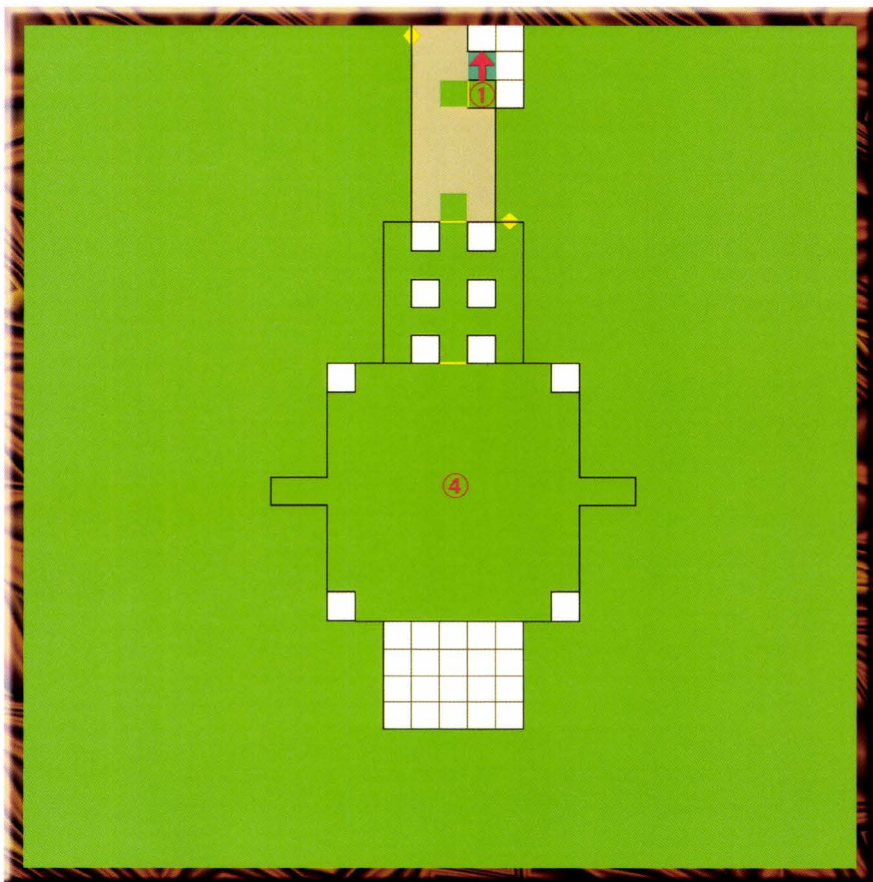
人間槍よりリーチが長く、防御力、攻撃力ともに高い

影の騎士		
	獲得EX	800
	獲得G	1391

B4階のカイザー精鋭部隊イベントが起きたあとは、B3～5階までのフロアにこれらの精鋭部隊たちがあふれることになる。3種類の剣士に共通する特徴は、移動速度が速く、リーチも長い上に、こちらの攻撃を避けてくるということ。ただ素直に正面から向かって攻撃しても、HPをムダに減らすこととなる。なるべく横の移動と旋回を使って、敵の側面へ回りこんで、安全な位置から攻撃しよう。

THE 6TH BASEMENT 地下6階

永きにわたる闘いに、ついに終結の時がきた…！

　永く厳しい闘いを経て、ようやくたどりついたB6階。ここごそが正真正銘の決戦場となる。
　そして、ポルックスはこのフロアで、ついに影の一族の王ウォトシーカと対面する。しかし、ウォトシーカはすでに瀕死の状態で、ポルックスの顔を見るとほぼ同時に絶命。そして、集結した2つの一族の前で「完全なる者」によって、本当の敵の姿が暴かれるということになる。
　このラストの敵は、今までの敵キャラとは比較にならないほど強い。闘う前に用意をしっかりしておくことが絶対必要。このフロアに来る直前に、街にもどり回復系アイテムをすべてフル装備の状態にしておき、宿屋でセーブしよう。
　また、B6階の中央の広間に入るためには、大スケールな仕掛けを解くことが必要になる。

STORY DIJEST

鳴動する地下城の秘密、告げられる真実

　影の一族の本拠地と目された地下5階での、まさに影側の総動員による本土決戦ともいうような、厳しい闘いの連続を切り抜けたポルックスは、姿の見えない敵の王ウォトシーカの玉座の後ろに、さらなる地下へと続く階段を発見する。
　次のフロアで、慎重に歩を進めるポルックスを待ち受けたのは、なんと無人の広大なスペース。敵のただ一人も出てこないことに不審を抱きながらも、探索を続けるポルックス。しかし、フロア中央部のエリアへ入る扉は閉ざされていた。
　そこで思い出したのは、階段を降りてすぐの小部屋で押したスイッチのこと。あれは、この扉でないとしたら、いったいどこに連動しているのか？　そして閃いたのが地下2階にあった鍵孔のない扉だ……!?
　はやる気持ちを押さえつつ、目的地へ向かうと、予想どおり扉が開いた。そして、そこに下がる鎖……。選択の余地のないポルックスは、意を決してそれを思い切り引っぱる。
　すると、地下城全体を揺るがす轟音とともに、巨大な水路の突き当たりにあった格子状のゲートが上がり始めた。そのため、今まで水量を制御されていた水路のゆるやかな流れが、一挙にすさまじい奔流となって滝のように地下の深奥へと流れ落ちだした。ポルックスは、その状況に気をとられる間もなく流れに呑みこまれ落下していく。想像を超えた壮大な機構のメカニズムに翻弄された結果、彼がたどりついたのは、さっき中へ入ることがかなわなかった地下6階中央のエリアだった。
　そして、そこには敵王ウォトシーカが横たわっていた。そこで、瀕死の王の口から漏れる衝撃の言葉「お前は…我が息子…」!?

お前は……
我が息子アストラルだ

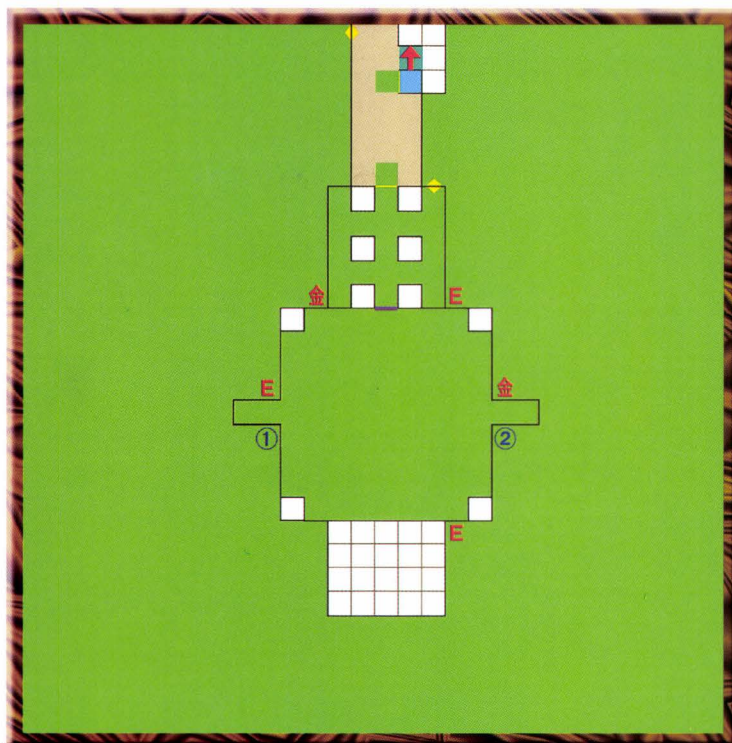
CHART:B6

このフロアでは、臨終寸前のウォトシーカに会い、あとは闘うべき真の敵を倒すだけだ//

1. 壁のボタンを押す
2. B2階にもどる
3. 緊急避難水路の扉が開いている。中に入って鎖を引く
4. 倒れているウォトシーカを発見する

GO TO THE LAST EVENT AND…

ITEM/TRAP

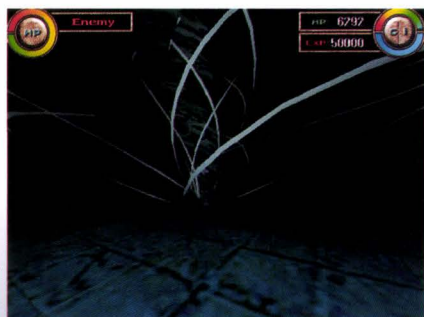
単純な構造のフロアの中には、壁にそって、ところどころアイテムが落ちている。ありがたいことに最強の片手剣と盾も手に入るのだ。

FLOOR ANALYSIS

地下城の巨大カラクリを、目の当たりにするには…

1 レベルは充分に上がったか？

B５階の敵や、影の衛兵、あるいはスタリオンやシャロン、カイザーなどに勝利したからといって、すぐにB６階に降りて最後の敵と闘おうというのはちょっと待ってほしい。

自分のレベルを考えずに、ただぶつかっていくのは危険。ラストボスの攻撃力は強大だ。最高の防具をつけていても一撃で400〜500のHPを奪われてしまう場合もある。最低でもレベル55（HPは1900程度）はほしいところ。

さらに、レベル60以上になると闘いが楽になるぞ。幸いにも、B５からB３階の敵は、レベル100まで出現する。じっくりとレベルを上げてから、最後の敵に挑むようにしよう。

▲引きこまれる風向きの時に、前進して攻撃するのだ

2 閉鎖されている中央の広間に入るには…

B６階に降りてきたはいいが、マップ中央にある扉は閉ざされている。この中に入るためには、以下の手順が必要になるのだ。

まず、階段の隣りの部屋（マップ記号①）にあるボタンを押すこと。このボタンを押すことで、B２階にある緊急避難水路の、鍵がかかったままだった扉が開くようになる。鍵が開く音が聞こえたら、B２階までもどろう。

B２階の扉の中に入ると、選択肢が出現する。もちろん「鎖を引く」を選ぶこと。ここで「引かない」を選ぶと、物語は進まない。鎖を引くと、ポルックスは自動的に緊急避難用水路に流され、ウォータースライダーよろしくB６階の広間まで滑り落ちてくることになるのだ。途中、流されている間に「セーブしますか」と聞かれるので、ここで必ずセーブをしておくこと。このポイントが、ゲーム中最後のセーブになる。あとはもうエンディングまで機会はない。エンディングは５種類あるので、ここでセーブしておけば全パターンを見る時のくり返しが楽になるのだ。

B６階の広間に降りてきたあとは、先ほど通れなかった扉も通行可能になるので、まず外側のフィールドの壁ぞいに落ちているアイテムを回収してこよう。最強の片手剣と盾が手に入る。もちろん装備・回復アイテムともにフル装備ならば、ここで集める必要はない。

▲水路の終点の近くにある扉が、緊急避難水路入口だ

▲扉の中に入ると、勝手にどんどん流されていく……

~Enemy of Last Event~

闇の使者	獲得EX	?
	獲得G	?

飛びぬけて手ごわい最終最強の敵、闇の使者。竜巻のような外見のとおり、移動しながら強烈な風を巻き起こす。

◀ウォトシーカ殺害の犯人の選択を迫られる

▶竜巻状になった闇の使者。圧倒的な力を前に、おののく2つの一族…

光と影の内通者同士が合体して現れる、この「闇の使者」を倒すには、ちょっとしたコツが必要。こいつはフロア内をゆっくり移動しながら、まわりの空気を吸いこみ、吐き出すという行動をくり返す。そこで、相手が空気を吸いこむ時に一気に前進し、早めに攻撃をすることでダメージを与える。防御を優先すれば片手剣、攻撃と体力に自信があるなら両手剣を選択。アクションが苦手な人は弓を使い、遠めから攻撃をしよう。攻撃はヒット&アウェイ。何よりも回復のタイミングは慎重に！

――そして、伝説が終わり、

「お前は…我が息子アストラルだ」傷つき倒れた影の一族の王ウォトシーカから告げられた言葉に、呆然とするポルックス。しかし、苦しい息の下で、ウォトシーカは言葉をつなぐ。ポルックスがはめている指輪こそ、自分の息子であることの証拠だと。さらに、自分は石板に刻まれた言葉を解読するために、光と影の交わる者を作ろうとしたと告げ、ついに息絶えてしまう。

そこへ、ウォトシーカの亡骸を前に立ちつくすポルックスを見つけて、光と影、双方の一族がかけよってきた。そして、ウォトシーカ殺害の犯人が誰かでその場は大紛糾。収拾がつかない状況になる。

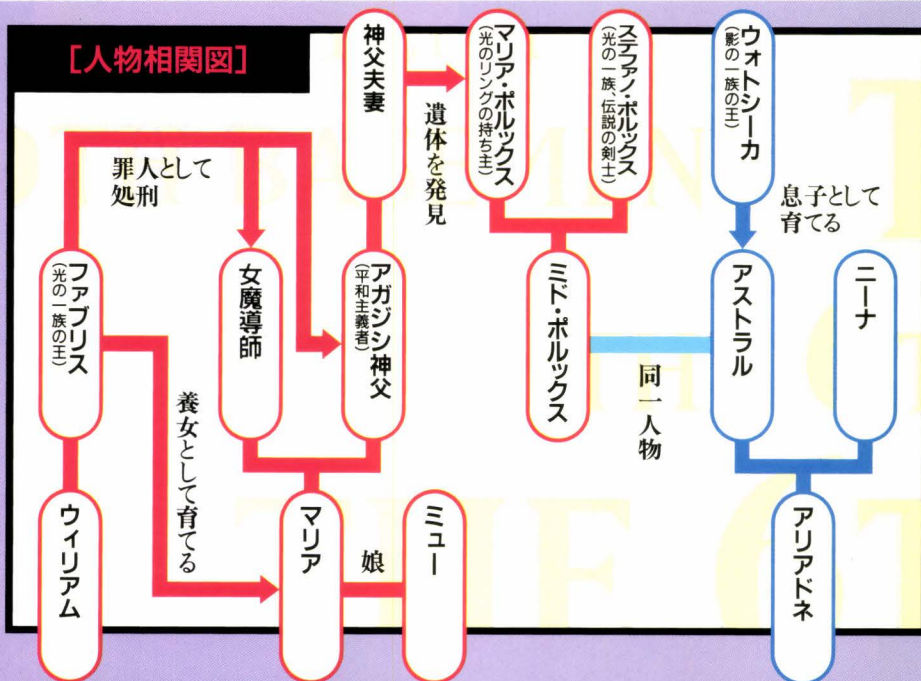
確か、ウォトシーカは死ぬ寸前に「石板を読め」と言ったが、ポルックスにはたとえ石板がそろっていても、なす術がない。

ふたたびおたがいを攻撃しそうな、まさに一触即発のその時、女のコの声があたりに響きわたった。驚く一同の前で、その女のコ、アリアドネが不思議そうにつぶやいた。「みんな、なんで読めないの？」。そう、ニーナとアストラル（ポルックス）の間に産まれた彼女こそが「光と影の交わる者」だったのだ！

無邪気なアリアドネが石板の続きを読み始める。それは長い物語だった。神が光と影の一族を創った。両者はやがて交わり、完全な形となる。ワーズ・ワースの石碑は、それまで光と影の象徴として、おたがいの世界を作り出すこと。しかし、最後の形になる前に「闇の使者」によって石碑が一度砕かれ、それこそが光と影が一つになる前触れになるだろうこと……。さらに、石板には悪しき者を導き出す呪文が刻まれていた。アリアドネがそれを発音したとたん、2人の人物が溶けて融合し始めた。彼らが石板を破壊し、2つの一族を混乱させ、おたがいを憎悪させるよう仕組んだ「闇の使者」の化身だったのだ……。

新たな歴史が始まる――。

［人物相関図］

- 神父夫妻 → 遺体を発見 → マリア・ポルックス（光のリングの持ち主）
- マリア・ポルックス ＋ ステファノ・ポルックス（光の一族、伝説の剣士） → ミド・ポルックス
- ウォトシーカ（影の一族の王） → 息子として育てる → アストラル
- ミド・ポルックス ＝ アストラル：同一人物
- アストラル ＋ ニーナ → アリアドネ
- 神父夫妻 → 罪人として処刑 → 女魔導師、アガジシ神父（平和主義者）
- 女魔導師 ＋ アガジシ神父 → マリア
- ファブリス（光の一族の王） → ウィリアム
- ファブリス → 養女として育てる → マリア
- マリア → 娘 → ミュー

『ワーズ・ワース』の人物関係について、おさらいしておこう。まず、影の一族の王子アストラルは、光の一族の剣士ステファノ・ポルックスの息子ミド・ポルックスと同一人物。父ステファノは、闇の使者に殺された。そして、アストラルの母であるマリア・ポルックスの遺体を発見したのが、アガジシ神父の父になる人。アガジシ神父の娘がマリアである。「光のリング」は、マリア・ポルックスから、マリア、ミューへと受け継がれたのだ。

A N D　N O W ... A N D　N O W ...

AND NOW...

『ワーズ・ワース』の世界観がさらに広がる、貴重な未公開イラストやスタッフ・インタビューを収録した巻末スペシャル！

Interview

élf:
Masato Hiruta
Atsushi Shimoda

聞き手:SHARP MD-J821➡

「取材に出ていいことなんて今まで一度もなかった(笑)」

あまりメディアに出ることのない蛭田氏は、数々の名作を手がけたクリエイターでもあり、㈱エルフの社長でもある人物。制作チーフの下田氏ともどもお話をうかがうことができた……。

これは取材後日に聞いた話だが、取材直前、蛭田氏はやや緊張した面もちで「何を話せばいいんだろう」と悩まれていたという。

「何を聞けばいいんだろう」……ほぼ同じ時刻、エルフへ向かうため地下鉄に乗りこんだスタッフも悩んでいた。もちろん『WORDS WORTH』のことを聞くに決まっているのだが、すでにインタビューのアポ取りの段階で「取材に出て、いいことなんて今まで一度もなかった」という蛭田氏の発言を聞いている。なのに、なぜ取材を許可してもらえたのか? そして、許していただいた以上、ありきたりの取材じゃダメなんじゃないか…、かといって具体的な方策が、この時点で見つかっているわけもない。しかも、エルフの社屋の引っ越しも近づいている、その超いそがしい合間に、蛭田氏、下田氏にはわざわざ時間を割いていただいているのだ。このプレッシャーは如何ともし難い状況であった。

蛭田昌人 ©Masato Hiruta
㈱エルフ　代表取締役。アナログのピンボール・マシンをこよなく愛する、システム&シナリオライター。

下田　篤 ©Atsushi Shimoda
㈱エルフ　開発部部長。社長よりも年上に見られてしまうこともある、グラフィック兼、制作進行チーフ。

「顔にモザイクかけて下さい」(下田)

しかし、途方に暮れつつも、開き直りの方法としては犬養毅のセリフはちょっとばかり苦しい例えだが、まさに「話せばわかる」の心境で、スタッフは取材の行われるエルフの会議室へと、歩を進めた。

そんな、双方が内なる葛藤を抱えていることは、これまたおたがい表面には一切出さず、取材は「極めてありきたりな質問」から、なごやかに始まった……。

……………………………………

――『WORDS WORTH(以下WW)』のソフト発売からすでに数ヶ月たちましたが、ユーザーからの反応はどうでしょう?

下田(以下、S):全般的な傾向でいうと、『下級生』以降、女性ユーザーが増えてますね。といっても、あくまで比率的に増えたということで、決して男性の数を抜くことはないですけど……。今回は、原画家のりんしんさんの絵も含めたビジュアルの面でも、女性ユーザーの方にもとっつきやすかったんではないでしょうか。

――(アンケートハガキを見せてもらいながら…)けっこう年配のユーザーの方もいらっしゃいますね。

S:やはり『臭作』効果ですかね……。(笑)確実に、年輩の方のファンが増えました。『臭作』でエルフを知って『WW』も手に取ったという年輩の方が、アンケートハガキを拝見すると、かなりいらっしゃいましたね。そういった、元々からゲームの好きな方々以外にも、エルフのソフトを購入しプレイする動機として「パソコン買ったからやってみようかな」って言われた時は、やっぱりうれしかったですね。

――月並みですが、『WW』でユーザーにここをいちばん見てほしいという点は?

社長の代わりに被写体となるシャイな広報の田原さん(恋人募集中。人妻可)

「ストーリーは作品の太い幹」

S:月並みに言えば「全部」ですね。(笑)というのも、この作品は物語の筋が極めてはっきりしてるじゃないですか。たとえば、その筋を大きな幹としてとらえた場合に、2Dのアニメーションや、3D(ポリゴン)またはCGムービーといった、いわば枝葉にあたる部分がありますよね。それを、いかにその太い幹に違和感なくフィットさせるか……、というスタッフの「意気ごみ」を、押しつけにならない程度には感じてほしいな、というのは少しありますね。

――『WW』は、物語の奥行きの深さのわりに、システムがシンプルで遊びやすいですよね。だから、何度でもプレイできる楽しみがあると思いますが……。

S:でも、最初の段階ではけっこう複雑だったり、あまりバランスとかがよくなかったんですよ。最終的に、やっぱり…。(隣りにいる蛭田さんをチラッと見て……)

蛭田(以下、H):ヒドイ目にあった。(笑)

S:申し訳ございません、ホントに。

今まで、穏やかな面もちでことの成り行きを見守っていた蛭田氏が、あくまで外見同様にソフトな物腰をくずさず、ここで会話の中へと加わってくる。

H：あまりにも悲しすぎるんで、やめましょうよ。(笑) ひどいんですよ、本当に、この人。(下田さんを指さして……)

――どういう状態だったんですか？

S：制作過程の、それぞれの作業分担ごとにスタッフたちがいますよね。その個々の意見は非常にすばらしかったんですけれど、それをまとめていく段階で、ちょっとばかり苦労しまして……。

H：考え方はそれぞれなので、それはそれでいいと思う部分もあるんだけど、今回はたまたま、ちょっと合わなかった。

「平凡であるということ」

――どんな分野でも作り手側になると、ある意味、視野がせまくなってしまう部分は、どうしてもありますよね。

H：何を作るのでも、世間一般のあらゆる人みんなに好かれるというのは、ほぼ無理ですよね。であれば、あとはその作品を製作している時に、いかに平凡な考え方ができるかでしょうね。そもそも「平凡」であるということは、実際にやって気に入ってくれる人が、いちばん多くいるはずだということを、意味していると思うんですよ。

――なるほど。しかし、何か物を作る時に、「平凡でいよう」という姿勢で取り組むのはなかなか難しいものがありますよね。ところで、この『WW』でH度がそれほどキツくなかったのは、当初からストーリー重視で製作されていたからですか？

H：それは、作っていくうちに、自然にそうなっちゃったんですよ。あいつは、気が弱い主人公だし……。

――これがもし自分だったら、こうするだろうな…、という感覚の延長でとらえればいいんでしょうか……。

H：ええ、そうですね。ゲームを作っている時って、やっぱり主人公に憑依しているわけですよ。『臭作』の時は、当然、俺が臭作に乗り移っていましたね。

――では、次回作で何か、ここはこうしたいみたいな具体的なお考えはありますか？

自分のルーツですね。(蛭田)

H：「信念」っていうと大げさですし、先ほどのくり返しにもなってしまいますが、自分が今までいろいろソフトを作ってきて、それが、ある意味「平凡」であったからこそ、より多くの人に認めてもらえた、ということがあると思うんですよ。しかも、その時に自分が作りたいものと、ユーザーがやりたいことが、ほぼイコールだった。そういう部分では、その時々のユーザーの嗜好とは、相性がいいなと感じているので、今後も自分の思った通りにやっていくしかないじゃないですか。それが結果として自分でも楽しみながら、ノッてできるでしょうし、そうじゃないと楽しいゲームも作れないと思うんですよね。ここでこうやったら、ユーザーはこう思うかな…って、いろいろ考えて仕掛けを作り出していく、まるでいたずらっ子のような感じですよね。

「引き出しの中身」

――今後、18禁ソフトの分野でやりたいことを教えて下さい。

S：僕も聞きたいな。(笑)

H：みなさんの思ってらっしゃるほど、考えていないというか……、今までの10年間、真剣に何を作ろうかということを、まじめに考えてないんですよ。乱暴な言い方をすれば、すべて思いつきですね。何が動機になってるかというと、自分でもよくわからないんですけど…。大体は、その1本前のソフトをやっている時に、次に作りたいものが出てくるっていうパターンが多いですね。今後は……、どうですか？ (と、下田氏に)

S：蛭田さんの中にいろんなジャンルの引き出しがあって、今度はどこから開けて行こうかな、ってところじゃないんですか？

H：いや、引き出しはいつも1個で、中にもネタが1個しか入ってないんですよ。

S：そんなこと言って、いっぱい分かれてません？ 引き出しの中……。

H：ないですよ、ホントに。(笑)

「やっぱり美少女ソフトが好き」

――エルフとして、今後一般ソフトを出す予定などはありますか？

H：それがその時に自分でおもしろそうだと思ったら、そうすると思いますけど、やっぱり俺は、美少女ソフトが好きなんですよ。女のコがいないとつまんないじゃないですか、自分で作ってても……。

――(笑) 美少女ソフトという、ともすればマニアックな方向にのみ突き進みそうな分野で、ただ「美少女ソフトが好き」という姿勢で作っていて、これだけの一般性を確保している、そのバランス感覚はすごいですよね。

H：作ったからには、やはり1人でも多くの人にプレイしてもらいたいですからね。ということは結局、常により多くの人に楽しんでもらえるようなものを作ろうと意識することが必要だと思います。でも、あらゆる作り手の方はみなさん、そう思ってるんじゃないかと思うんですけどね……。

――作家性に極端にこだわってしまうと「わかるやつにわかればいいや」という部分が、どうしても出てきますからね。

H：(作家名を出すということで) いい部分もあるんでしょうけど……。

S：映画でも、監督名が前面に出すぎてくると、ダメになるっていうのはありますよね。その製作者の名前に対する先入観によって、作品自体の本質を見失ってしまうという危険

「作ったからには、1人でも多くの人にプレイしてもらいたい」

エルフにこの女あり…迫力を増した玉野水子

性はあると思います。

「作家性を強調するということ」

H：たとえば、私が雑誌とかで顔を出して、ユーザーの方が「あの人が、あのHな文章を書いたんだ」って意識したとすると……、極端な話、萎えませんか？　夢を売っているという部分で、それを自分と同じ土俵にいる人間が作ってるっていうふうにユーザーに意識させてしまうこと自体、俺がユーザーだったら、やっぱり「やだな」と思うんですよ。

――あくまでも完成してしまえば「商品」であって、制作の際に商品としてのクオリティの向上は目指しているけれど、あえて、出来上がった物に自分の名前を冠にかぶせる気はない、ということですね。

H：ええ。名前をことさら強調して、という意味では、今後もしないと思います。たとえば、大工が家を建てたあとにですよ、すでにそこに住んでる人のところに行って「この家は俺が建てたんだぜ」なんて言っても、住んでる方にしたら「今住んでるのは俺らなんだから、ほっといてくれ」っていうことになるじゃないですか。

――（笑）当然ですね。

「発売したソフトはユーザーみんなのもの」

H：だから、作るまでが自分たち製作者のものなんですよね。だけど、ソフトが完成して発売してしまえば、それはもうユーザーみんなのものですから、そこでいくら「私が作りました」なんて言っても、それは大きなお世話だと思うんですよ。誰が作ろうが、結局はそのゲームがおもしろいか、おもしろくないか、ということが問題ですからね。やっぱり、せっかく家を新築したのに、表札の横に「○○・作」って、思いっきり大工の名前が書いてあったら、そんな家に住むのイヤじゃないですか。(笑) 売るまでは「われわれのもの」。でも売ってしまったら、そのあとはもう、それを「買ってくれたお客さんのもの」ということですね。

「プレイヤーによってソフトは変わっていく」

S：とくにゲームの場合って、一方通行ではないじゃないですか。映画とか音楽、テレビ番組だったら、完全に「見る側／作る側」ってラインがはっきりありますよね。だけど、ゲームにはどうしてもインタラクティブ（双方向）な部分があるじゃないですか。つまり、プレイするユーザーごとに、さらには、同じユーザーでもプレイするごとに、ゲームの本質は変化していきますよね。

――そうですね。家も、大工が建てた外見だけではよくわからなくても、そこに住む人によって、内装だけでなく、家の持つ雰囲気までまったく変わってしいますからね。ゲームも、それと同じですよね。

「ユーザーにとって、作り手の存在は……」

H：とくに恋愛ゲームをやる場合、もし、自分がユーザーだとしたら、それを作った人なんてどうだっていいと思うんです。知りたくもないね、俺だったら。(笑) 自分が恋愛ゲームをプレイしていて、そのキャラクターに対して「このコかわいいな」って、俗に言う…「萌える」感覚になってきたら、その文章を打ったのが誰、なんてどうでもいいことじゃないですか。だから、ユーザーにとっては、ある意味「クズ」みたいなもんですよ、われわれっていうのは。(笑)

……………………………………

ゲームの作家性ということを、なんと家を建てる「大工」にたとえて話してくれた蛭田氏。これまで話題によってはやや厳しくなっていた面もちも、ここでずいぶんやわらいだようだった。プレイごとに、プレイヤーが目にする映像や内容、その順序が変化することで、全体の印象すら違ってくる。このインタラクティブ性こそが、まさにゲームの持つおもしろさと言えるだろう。

……………………………………

「キャラクターと共有する時間」

――ところで、最近ゲームはされてますか？

H：ええ。コンシューマー系にもおもしろいソフトがいろいろとあるので、いまだに毎日必ず、シコシコとやってます。

――いちばん最近だと、何のソフトをプレイされました？

H：「ＦＦⅧ」ですね。賛否両論に分かれてるようですけど、私は「Ⅶ」をやって途中で挫折しちゃったんですよ。それで「Ⅷ」も気負うことなく、いやになったらまた途中でやめちゃえばいいや……、という軽い感じでやり始めたんですね。そうしたら、あの、ダンスのシーンあったじゃないですか。あれを見たら、かわいくてですね…。(笑) あと、セルフィでしたっけ？

――あの、髪が外カールの「広○涼子」で、ヌンチャク使いの……。

H：ええ、あれはポリゴンですけどね。ゲームをやると、ある意味、その中の登場キャラクターと時間を共有できるじゃないですか。だから、ゲームが終わった時には、ちょっと寂しい気持ちになりましたよ。たぶん、人形があったら買っちゃうだろうな。(笑) まさにゲームっていうのは最後までやらないと、何の実にもならないな、とは思いましたね。

――ここ最近の傾向として、短期間に次々とリリースする美少女ゲームメーカーも少なくないですが？

H：「商売」として考えた場合は、短いスパンでどんどんソフトを出していった方が、効率はいいかもしれませんよね。ただ、そういうやり方でいくと、作ってる側としては、あ

「表札に大工の名前が書いてある家に住むのイヤじゃないですか」

まりおもしろくないかもしれないですよね。……ちょっと中座してよろしいですか？　下痢なんで。(笑) なんか最近、あれなんですよ。あの～、ねえ……。(笑)

――体調の悪い時に、すみません……。(笑)

……………………………………

席をたった蛭田氏を、笑いながらも心配そうに見守る下田氏。それにしても、お2人とも実年齢を聞けば驚くほど、若く見える。しばしの後、蛭田氏がもどられて、話を再開。

……………………………………

「不器用でも、これからもゲームを大切にしていきたい」

「エルフ的ゲーム製作」

――戦略的に、作家や原画家を起用していく、いわゆる「代理店」的な発想のメーカーや、製作者もある中で、エルフは、それとは対極をなしているようにも感じますが……。

H：だから、損なんですよね。もうかりません。もっとドライになって、オートメーション的に箱の中に物を入れて……というふうに、どんどん作っていった方が、そりゃあお金はもうかりますよね。

――逆にそうじゃないから、エルフの商品寿命の長さがあるのではないでしょうか？

H：プロデューサー的に、コネクションとマネージメントだけで、ソフト製作をやるのも1つの手段でしょうし、否定しませんけど…。たまたまうちは、そういったやり方はできなかった。不器用なんでしょうね、本当に……。もっとうまく立ち回れば、もっとお金を生むことはできただろうと思います。ただ、変なところにこだわるから、ときどきそこにつまづいて転ぶんですよ、ポテって……。

「好きだから、大切にしていきたい」

――でも、それでエルフ作品のクオリティが落ちるということはありませんよね。

H：好きですからね、ゲームが……。これからも大切にしていきたいですよね。ただ年齢的には、やっぱり『臭作』を作ってた方が楽しかったですね。(笑) ちょっと恋愛ゲームはきついですよね……。この年齢になるともう、恋愛の裏も表も、建て前だとかかけ引きも、大体のところわかるじゃないですか。

――（笑）では、待望の『同級生3』では、もしかすると、これまでにはないディープでリアルな恋愛シミュレーションができるかも……!?

(同級生3……?)

――本日はおいそがしいところ、どうもありがとうございました。新作も楽しみにしています。『同級生3』のお話は、またの機会に…。

……………………………………

エルフを後にし、われわれスタッフはふたたび地下鉄に乗りこんだ。おたがいの時間が許せば、カニ（←下田氏の希望）をかこんでのスペシャル・トーク（？）となる予定だった、この取材。徐々に熱を帯びていく会話で、ややオーバーヒート気味の頭の中をクールダウンさせるため、新宿〇丁目のとある蕎麦屋へと向かうスタッフの頭上では「かに△楽」の巨大なカニが笑っている。「どうだ、インタビューはうまくいったのか？」と……。

それにしても『WW』にとどまらず、話はまさにインタラクティブに、さまざまな方向へと展開した。もちろん、ここで文章にはできないような話もたくさんある。

蛭田氏の言葉そのままの、挑発的なタイトルに比して、極めて静かにスタートしたインタビューだった。しかし、その穏やかな語り口の根底にある、ゲームに対する真摯な製作姿勢を、果たしてみなさんに感じとってもらえただろうか？

Favorite Collection

蛭田氏が自ら綴る愛蔵品への想いと、今回の取材に対する付記…!?

Pin Ball Machine

「つまらないなら、あそこで遊んでおいで」

よほど、私が退屈そうな顔をしていたせいだと思う。食事時にビールを飲み、普段より少しテンションの高くなった親戚のおじさんが、私に300円を握らせながら、ボーリング場の隅にある一角を指さした。

指さされた事によって初めて気づいた、その空間。10台ほど横並びになったそのピンボールは、ガラスに囲まれた薄暗い空間の中で、宝石のようにキラキラと瞬き、一種独特の雰囲気を醸しだしていた。時は1960年代後半、当然昨今のような（と言っても今ではほとんど見かけないが）マザーボードを積んだデジタルマシンではなく、木と鉄と磁石だけで作られた、点数表示もドラム式のアナログマシンである。

とにかく私はそのキラキラを見た時、たぶん子供ながらにイッてしまったのだ。その瞬間の感情を言葉で表現するのは難しいが、欲しい玩具とかに対する気持ちとは全く違う何かを確実に感じてしまったのである。

その後、親戚の家へ行く度にボーリング場へ行く事をせがむようになった。マッシュルームバンパーが鉄球を弾く時の機械的で騒がしい音、よく見ないと何を意味してるのか理解できないバックガラスのデザイン、そしてその硝子の裏でキラキラ点滅する豆電球の光…。

幼少の頃、何事につけ飽きっぽいと言われていた私がピンボールに関してだけはなぜか例外で、遊ぶだけでは事足らず、子供なりにデザインしたピンボールマシンをノートへ書き付けるほどの入れ込みようであった。そしてそれは、もっともっと楽しい事（秘密）が色々と起こり始めた14歳頃までずっと続く。

今でもたまに身をかがめ、幼少の時の視線でフィールドを眺めて見る事がある。懐かしさと共に呼び起こされる例の不思議な感覚…その感覚は、あの頃とさほど変わらない事を仕事としている今の自分に、忘れ始めていた何かを充足してくれている…のかも知れない。

…………………………

まあ、色々と悪態をつきましたが、高橋（編集長）さん、久しぶりに会えて嬉しかったです。最初にお会いしてからもうだいぶ経ちますね。本当は話をするのが好きなんですけど、私、臆病で気が弱いものですからどうもインタビューとか苦手なんです。それに喋った事が活字になるとなんか偉そうに見えますし、自分を目立たせる為の手段として、この仕事を選んだわけでもないですから。私、来年で40歳ですけど未だ現役のゲーマーです。ちなみに私と同年代の皆さん、コマンド入力式アドベンチャーの時代から共にゲームを楽しんできた皆さん、40代になっても枯れないでゲームをやり続けましょうね。40代からのゲームは、この私におまかせください。

と言うわけで、私は今後もスタッフロールに名を連ねる程度に、できるだけ目立たず、奥ゆかしい感じでやっていこうと考えています。ですから、まあ、今回の話は全て個人的な考えという事でご了承ください。

今度はインタビューという場ではなく、お食事でもしながらお話をしましょう。お互いこの業界は古いですから、きっと色々な話ができると思います。えっ…、今回はどうしてインタビューを受けたのかですって？　本当はわかってるくせに、いやん、もう。

◀1960、70年代のまい・ふぇばりっと・ぴんぼーるましーん。興味のない方には、ただの産業廃棄物です、はい

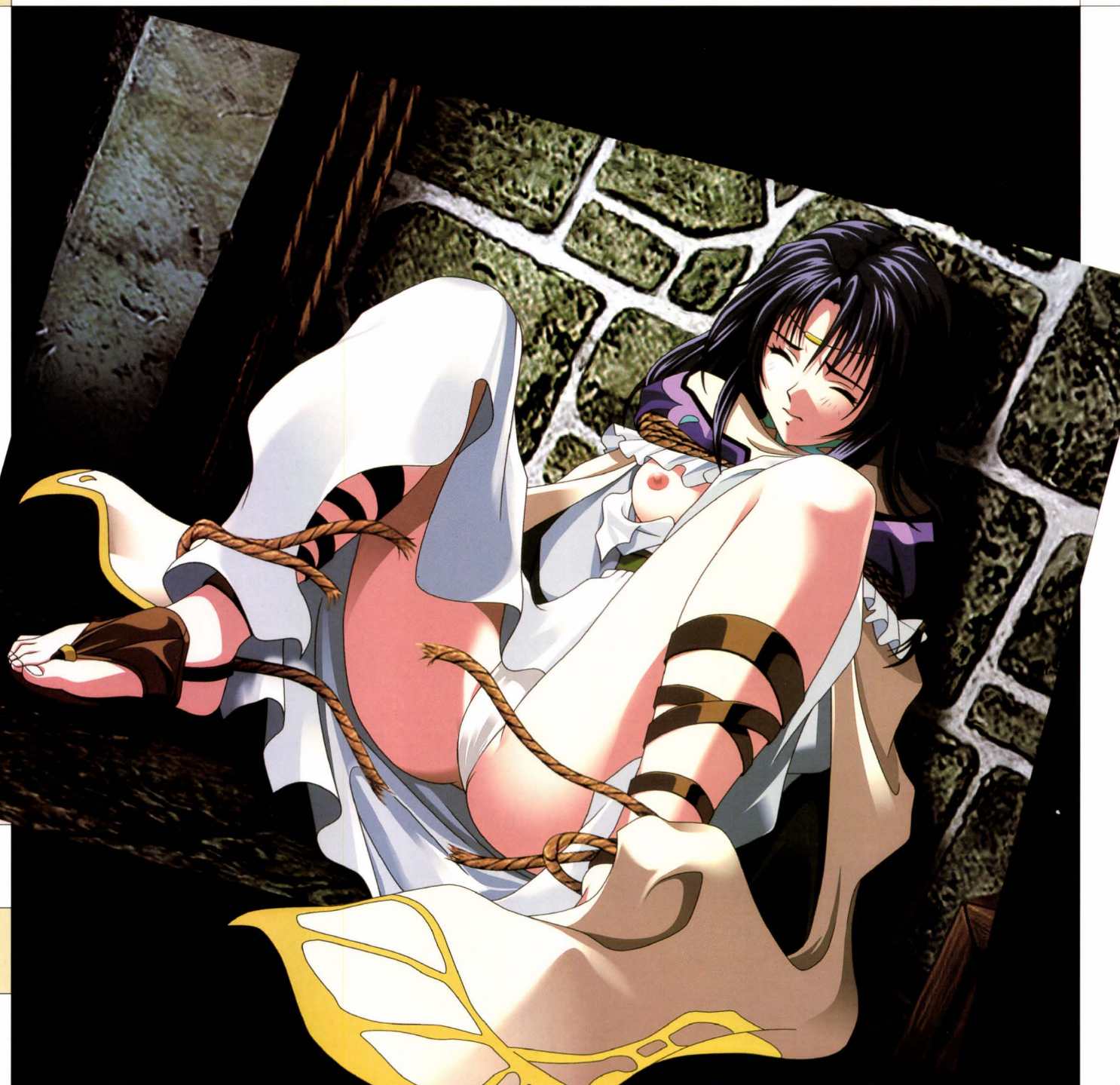
撮影　蛭田昌人（本人）

WORDS WORTH art WORKS

ここでは、雑誌広告やパソコンゲーム誌の表紙、ピンナップなどに使用された『WORDS　WORTH』のキャラクター・イラストをたっぷり紹介。また、本誌ピンナップに収録しているイラストを始めとする、貴重な未公開作品も本邦初公開！　ゲーム本編と同じく、りんしん氏による繊細で可憐なキャラクター原画と、エルフのCGスタッフ入魂の華麗なグラフィック・ワークの、見事なまでのコラボレーションを堪能しよう。

◆マリア／雑誌用広告／ゲーム中のイベントシーンより

◆ニーナ、シャロン／「コンプティーク」（角川書店）99年2月号表紙

◆デルタ、シャロン／デルタのみ「TECHジャイアン」（アスキー）99年５月号付録のCDレーベルに使用

◆ニーナ、アリアドネ／「コンプティーク」（角川書店）99年5月号ピンナップ

◆マリア／「PCエンジェル」（オデッセウス）99年5月号ピンナップ

◆マリア、ミュー／初公開

◆ニーナ／ゲーメスト５月23日号増刊「デジタルミント」（新声社）VOL.003表紙

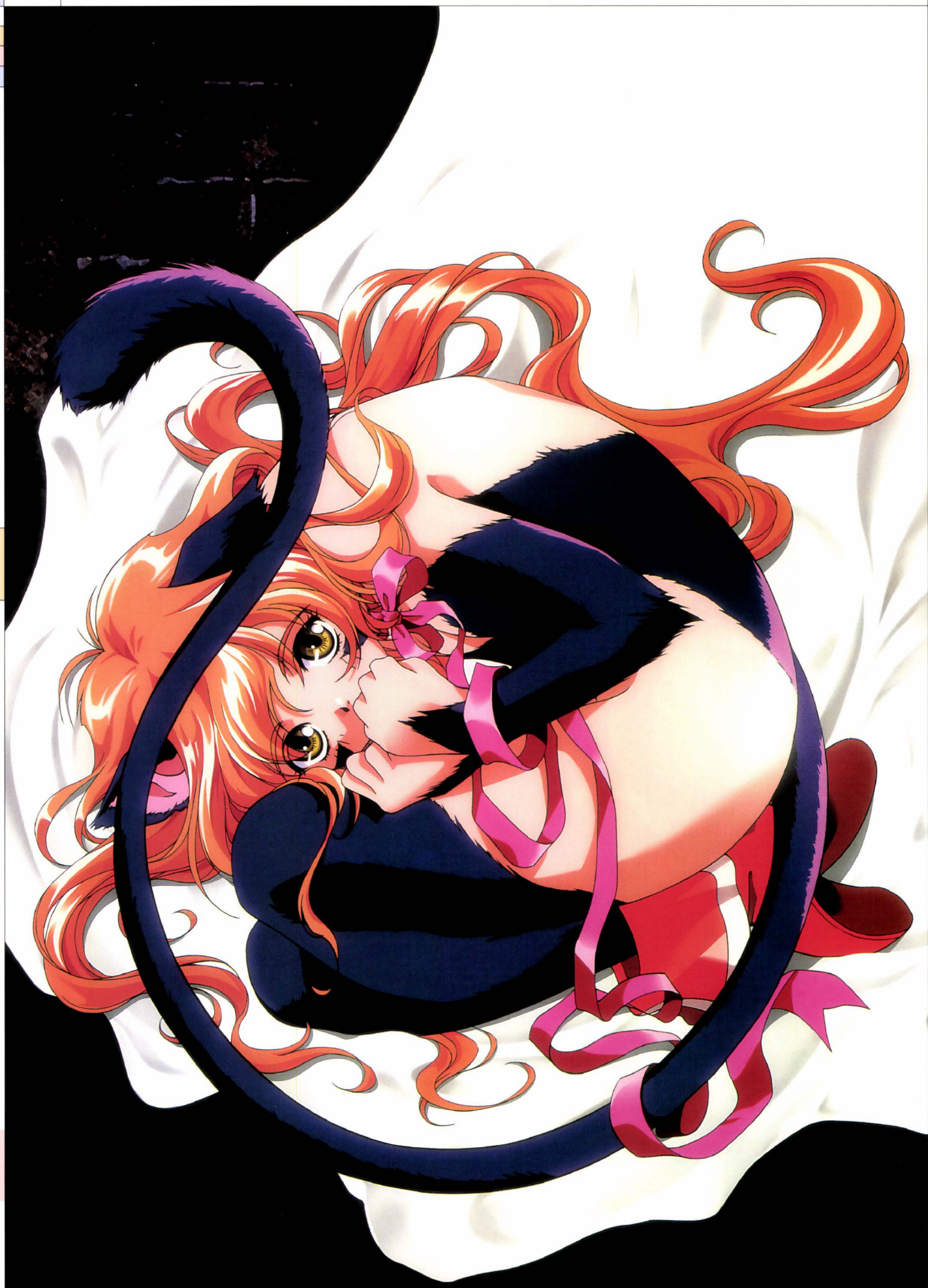
◆ベルベル、エポ、シルヴァーナ、サヴリナ、ベルシア、ダルク／初公開

◆ミュー／本誌ピンナップ（初公開）

◆リタ、エオリア、ベガ／本誌ピンナップ（初公開）

◆シャロン、デルタ、ニーナ、ミュー／「Eログイン」(アスキー) 99年４月号付録ポスター

ELF FAN CLUB

エルフ ファンクラブ 会員大募集…………

会員だけのスペシャル情報や特典も盛りだくさんの、エルフファンクラブ。ソフトをプレイする楽しみも倍増……!!

❶エルフファンクラブ・オリジナル会員証の発行。

❷情報満載の会報をCD－ROMで３ヶ月に１回発行。

動　作　環　境

●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境。
●CPU：Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）。
●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）。
●CD－ROMドライブ：４倍速以上（推奨８倍速以上）。
●640×480ドット・High Color以上（推奨24bitカラー以上）が表示可能なディスプレイ及びビデオカード。
※ただし、ディスプレイ・ドライバがWindows95・98に正しく対応していること。
●PCM音声を再生可能な音源カード。
※ただし、Windows95・98に正しく対応していること。

❸会報では毎号、さまざまなプレゼント企画も行っています。

■入会時に必要な金額……入会費1,000円＋年会費2,000円＝3,000円
■有効期間……………入会日より１年間有効
■入会方法……………「氏名・住所・電話番号・生年月日・性別・職業・お持ちのパソコン機種及び周辺機器」を明記し、おつりのないように現金3,000円を現金書留で下記までお送りください。

宛先　〒166-8528　株式会社エルフ
「エルフファンクラブ」係

３ヶ月に１回、CD－ROMで発行されているエルフファンクラブ会報には、毎回多彩なコーナーが設けられている。

会員から届いた手紙やイラストを、CD－ROMならではの演出して紹介していく「お便りコーナー」では、投稿した方にもれなく抽選でステキなプレゼントが当たっちゃう、うれしい特典も……。他に、ゲームコーナーや『ワーズ・ワース』のヴォイスコーナー、グッズ紹介など、楽しい企画がいっぱい！

▲内容豊富なメニュー画面。どれから見る？

▲あなたのパソコンに『ワーズ・ワース』の音声が…

※画面は会報CDvol.37のものです。

エルフ ホームページ

http://www.elf-game.co.jp

M　E　N　U

Win98の対応について	トラブルシューティング
会社概要	新作GAME
パソコンGAME	セガサターンGAME
グッズ紹介	作品ラインナップ
すぺっしゃるなコーナー	読者参加コーナー
エルフ美術館	はみだし情報コーナー
Q&Aコーナー	エルフ　ファンクラブのお知らせ
スタッフ募集	エルフの著作物について
アンケート	ご意見・ご要望・ご感想
リンク	TOP

CAUTION！　18歳未満の方は閲覧できないコーナーもあります。

毎週金曜日に更新されている、エルフホームページ。最新情報やゲーム内容に関するQ&Aなど、ボリュームたっぷり。

すでに締め切られた「カトラ&スタリオンのコンビ名募集」コーナーでは、最優秀作品を投稿した方に『同級生』Win95・98版ソフトと『ワーズ・ワース』の店頭用ポスターが贈られるなど、読者参加企画も充実。数々のテーマごとに随時募集しているので、どんどん投稿しよう。

◀命名「骨太君と馬並君」。マスコットキャラの座を確立!?

[ELF ORIGINAL GOODS]

PRESENT FOR READERS

エルフさんのご厚意により『ワーズ・ワース』のオリジナル・グッズから、ここでしかゼッタイに手に入らない、激レア・珍アイテムまでを、読者の皆様にスペシャル大放出……!!

おまけ

I ワーズ・ワース　非売品ポスター

10名様

店頭告知用のポスター。もちろん非売品。ソフトのパッケージと同絵柄。

II ワーズ・ワース オリジナルテレカ

シャロン、デルタ、ニーナ、ミューの4人のヒロインが並ぶテレホンカード。50度数。

10名様

III パッケマンスーツ

2名様

『下級生』Win95／98版と『下級生スクリーンセーバーコレクション』ソフト発売時、エルフの広報担当者がこれを着用して秋葉原で広報活動を行ったという、貴重なアイテム。背面から側面まで、忠実に各ソフトのパッケージを模しています。東京近郊にお住まいで、編集部（新宿）まで車で取りにくることが可能な方に限り、ご応募お待ちしています！　お部屋のインテリアに、中に入れば仮眠もできる便利グッズ!?

A

●H:112／W:81／D:54(cm)

B

応募方法

ご希望のプレゼント番号を、巻末のとじこみハガキの「プレゼント希望欄」にご記入の上、ご郵送下さい。〆切りは2000年1月末日の消印有効です。パッケマンスーツの場合はIII AまたはIII Bと明記して下さい。

ELF SOFT LINE-UP

Windows 95・98 シリーズ

FOR ADULT ONLY

女のコいっぱいの恋愛ストーリーから、おやぢ大爆発・大暴走(!?)の超異色ソフトまで、美少女ゲーム界のトップ・ブランド［エルフ］が贈る、超強力ラインナップ！

※掲載されているソフトは18歳未満の方はご購入できません。価格はすべて税別です。

野々村病院の人々

悪名高き名探偵、海原琢麿呂が入院した病院では、不可解な事件が起こっていた。彼は敢然と事件に立ち向かうが……!?

シリアスとコメディの間を行き来する軽妙な会話シーンと、美しいグラフィック、複雑に張りめぐらされた謎で物語に引きこまれる、本格的推理AVG！

●対応機種／Windows95・98対応マシーン(CD−ROM／1枚)
●価格／¥7,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium75MHz以上●必要メモリー：16MB以上●CD−ROMドライブ：推奨4倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード(DirectXに対応していること)●PCM音声再生可能な音源カード(DirectXに対応していること)●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量1MB以上

遺　作

謎の手紙によって呼び出された、学園の老朽した旧校舎。次次と姿を消していく級友たち…。

従来のエルフ作品にはない、ダークなストーリーと設定で大きな話題を呼んだ作品。サスペンスタッチの緻密なシナリオを、結末へと導いていくキーは「考えて、解く」ことなのです……。

●対応機種／Windows95・98対応マシーン(CD−ROM／1枚)
●価格／¥8,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium133MHz以上(推奨166MHz以上)●必要メモリー：32MB以上(推奨48MB以上)●CD−ROMドライブ：4倍速以上(推奨8倍速以上)●640×480ドット・High Color以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード(DirectXに対応していること)●PCM音声再生可能な音源カード(DirectXに対応していること)●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量160MB以上

河原崎家の一族

古びた洋館の中で、資産家の一族が日夜くり広げる狂宴。理性も道徳もない、倒錯の館に迷いこんだ主人公の運命は？

個性的なキャラクターによって紡ぎ出される官能的なストーリーが、あなたの心の闇に潜んだ欲望を暴き出す……。背徳のマルチストーリーAVG!!

●対応機種／Windows95・98対応マシーン(CD−ROM／1枚)
●価格／¥7,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium100MHz以上(推奨133MHz以上)●必要メモリー：16MB以上(推奨32MB以上)●CD−ROMドライブ：4倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード(DirectXに対応していること)●PCM音声再生可能な音源カード(DirectXに対応していること)●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量30MB以上

同級生2

クリスマスやお正月……。1年でもっとも切ない季節を、キミは誰と一緒に過ごす？

前作『同級生』に引き続き、魅力的なキャラクターと感動的なシナリオで爆発的人気を博した、恋愛SLGの名作『同級生2』が、Win版でさらにパワーアップ！　音声と華麗なグラフィックをますます強化し、番外編ともいえる『卒業生』も特別に収録した超お得なソフト。あなたの心に、新たな思い出の1ページをきっと刻んでくれるはず……。

●対応機種／Windows95・98対応マシーン(CD−ROM／2枚)
●価格／¥9,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium100MHz以上(推奨133MHz以上)●必要メモリー：16MB以上(推奨32MB以上)●CD−ROMドライブ：4倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード(DirectXに対応していること)●PCM音声再生可能な音源カード(DirectXに対応していること)●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量110MB以上

臭 作

とある音楽学院の女子寮に偽管理人として潜りこんだ、天下御免の鬼畜男「臭作」。彼には、とてつもない野望があった…!?

謎の「おやぢ四段積みシステム」を搭載（?）した、禁断のAVG！　妄想と現実が交差する陵辱の宴。その果てに、あなたはいったい何を見る…!?

●対応機種／Windows95・98対応マシーン（CD−ROM／1枚）
●価格／¥8,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）●必要メモリー：16MB以上（推奨32MB以上）●CD−ROMドライブ：4倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード（DirectXに対応していること）●PCM音声再生可能な音源カード（DirectXに対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量60MB以上

下級生

恋愛SLGは、ついにここまで進化した…！　卒業前の1年間という期間の中で、女のコと一緒に過ごす季節は、あまりにもリアルで切ない。その細やかな恋愛過程を追ったゲーム進行と、キュートな絵柄で女性ファンも急増した『下級生』Win版で、あの娘のハートに急接近！

●対応機種／Windows95・98対応マシーン（CD−ROM／2枚）
●価格／¥9,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）●必要メモリー：16MB以上（推奨32MB以上）●CD−ROMドライブ：4倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード（DirectXに対応していること）●PCM音声再生可能な音源カード（DirectXに対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量150MB以上（推奨320MB以上）

WORDS WORTH

多彩なキャラクターがくり広げる壮大な物語『ワーズ・ワース』が、Win版で登場！

さらに使いやすくなったオートマッピング機能で、移動もラクラク。RPG初心者でも安心してプレイできる、親切なシステム！「ワーズ・ワースの石板」の謎をめぐって、はるかなる冒険の旅が今、始まる……!!

●対応機種／Windows95・98対応マシーン（CD−ROM／2枚）
●価格／¥8,800
●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：VRAMが4MB以上の3Dアクセラレータカードを搭載している場合はPentium133MHz以上、搭載していない場合はPentium200MHz以上（DirectX6.1以降に対応していること）●必要メモリー：32MB以上●CD−ROMドライブ：8倍速以上●640×480ドット・High Color以上の表示が可能なディスプレイ及びアクセラレータカード（DirectX6.1以降に対応していること）●PCM音声再生可能な音源カード（DirectX6.1以降に対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量約370MB

いちばん輝いていた季節を、もう一度あなたと……

同級生 Do-Kyu-Sei

あの「同級生」たちに、また逢える!!

美少女ゲーム界のエポックメイキングソフト『同級生』が、この夏、Win95／98版で再登場!!　グラフィックは、美麗かつ繊細にパワーアップ、もちろん登場人物はフルボイスに！　舞の笑い声や、美沙の怒鳴り声が音声で聞けるのだ。

また、Win版では、新規の描き下ろしイベントを多数収録！　女のコたちの感情や行動がさらに豊かになり、彼女たちとの距離がますます近くなるぞ。

学生生活最後の夏休みを舞台に展開する、甘く切なく、そしてはかない青春の1ページ……。誰もが胸をときめかせる熱い季節が、ふたたびめぐってくる…！

8月発売予定
価格：未定
対応機種：Windows95・98
メディア：CD−ROM
ジャンル：恋愛アドベンチャー
ヴォイス：あり（フルヴォイス）
色数：High Color

エルフ監修 **ワーズ・ワース完全ガイド**

STAFF

構成・ゲーム解析・執筆　apocrypha
（坂井肇／どわあふ澤田／鈴木鋼一）
*鈴木鋼一 by the courtesy of TEAM DIVE2

編集・制作進行　石川順子
編集・制作補佐　田中英理子
データデバッグ　代々木良栄
梅里りん
ノーマン米津
ケンさん1号
編集アシスタント　三橋功
柴田達矢
マップ制作　宗像知行
デューク本郷
カバー＆本文デザイン　白井典子
カバーイラスト　りんしん
CGワーク　élf
Special Visual Effects　檀上康弘

Special Thanks To
田原勲　玉水香織　清水史也　下田篤　蛭田昌人（élf）

監修・協力　㈱エルフ

平成11年8月20日　第1刷発行

編集人　高橋栄造
発行人　金子陽一
発行所　辰巳出版株式会社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2丁目15番14号　辰巳ビル
TEL.03-5360-8088（代表）
FAX.03-5360-8951

写植・版下　有限会社平山写真植字社
印刷・製本　大日本印刷株式会社